Segunda Edição

Pathfinder®

Bestiário

Logan Bonner, Jason Bulmahn,
Stephen Radney-MacFarland e Mark Seifter

12

BESTIÁRIO

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SXXX

Pathfinder / Jason Bulmahn ... [et al.]; tradução de Bruno Mares e Calvin Semião. – 1.ed. – Rio de Janeiro : New Order, 2019. 640 p. : il., color.

Tradução de : Pathfinder
ISBN: XXX-XX-XXXXX-XX-X

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". 4. Pathfinder (jogo). I. Bulmahn, Jason. .

CDD – XXX.XX
CDU – XXX:XXX.XXX

DESIGN DE JOGO
Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland e Mark Seifter

DESIGN ADICIONAL
Alexander Augunas, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge e Linda Zayas-Palmer

LIDERANÇAS DE DESENVOLVIMENTO
Adam Daigle, Lyz Liddell e Erik Mona

DESENVOLVIMENTO ADICIONAL
Linda Zayas-Palmer

EDIÇÃO
Amirali Attar Olyaee, Judy Bauer, James Case, Adam Daigle, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Patrick Renie e Jason Tondro

ARTE DA CAPA
Wayne Reynolds

ARTE INTERNA
Klaher Baklaher, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Enrique Barajas, Giorgio Baroni, Diana Campos, Yanis Cardin, Javier Charro, Sergio Cosmai, Emile Denis, Michele Esposito, Mirko Faloni, Jorge Fares, Michele Giorgi, Miguel Regodón Harkness, Matthias Kinnigkeit, Ksenia Kozhevnikova, Josef Kucera, Victor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan, David Melvin, Mark Molnar, Johnny Morrow, Andrea Tentori Montalto, Will O'Brien, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Angelo Peluso, Anna Podedworna, Scott Purdy, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Henrik Rosenborg, Bryan Sola, Firat Solhan, Yasen Stoilov, Matias Tapia, Allison Theus, Brian Valeza e Ben Wootten

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO
Sarah E. Robinson e Sonja Morris

DIRETOR DE CRIAÇÃO
James Jacobs

EDITOR
Erik Mona

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Dave Arneson, Monte Cook, Gary Gygax, Daniel Solis, Jonathan Tweet, Skip Williams e todos os participantes do Pathfinder Playtest

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORES
Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

COORDENAÇÃO
Bruno Mares

TRADUÇÃO
Bruno Mares e Calvin Semião

REVISÃO
Bruno Mares, Calvin Semião, Nino Xavier Simas e Tâni Falabello

DIAGRAMAÇÃO
Rafael Tschope

LEITURA DE PROVA
Brício Mares, Caio Di Giaimo e Rafael Machado

AGRADECIMENTOS
Aos D.A., à Legião de Quinta (LdQ), aos reptoides e aos eoxianos.

paizo
Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

EDITORA NEWORDER
Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara – São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

Sumário

Introdução 5

Monstros A-Z 8

Apêndice 342

Glossário de Habilidades 342
Traços de Criaturas 344
Novos Rituais 347
Novos Idiomas 348
Criaturas por Tipo 348
Criaturas por Nível 350

Listagem Alfabética dos Monstros

Aasimar Redentor (herdeiro planar) 213
Abocanhador Matraqueante 8
Águia 9
Águia Gigante 9
Alghollthu Mestre 12
Alto Ciclope 67
Ankhrav 18
Anquilossauro (dinossauro) 102
Aparição 19
Aranha Caçadora 20
Aranha do Éter 22
Aranha Golias 21
Árbitro (éon) 159
Arbóreo Guardião 24
Arbóreo Regente 24
Arconte de Chifres 26
Arconte do Escudo 28
Arconte Lanterna 25
Arconte da Legião 27
Armadura Animada 264
Arrazárvore 29
Árvore Desperta 23
Astradaemon (daemon) 77
Avalanche Elemental 157
Balisse (anjo) 15
Balor (demônio) 86
Banshee 35
Baomal 36
Barbazu (diabo) 93
Barghest 37
Barghest Maior 37
Barrete Vermelho 39
Basilisco 40
Besouro Lucano Gigante 41
Besouro Luminescente 41
Boggard Batedor 42
Boggard Combatente 42
Boggard Vidente do Pântano 43
Boneco de Alma Presa 44
Brontossauro (dinossauro) 104
Brutamonte Esquelético 168
Bugbear Atormentador 45
Bugbear Bandido 45
Bulette 46
Bunyip 47
Buscassangue 48
Cachoeira Viva (elemental da água) 148
Cacodaemon (daemon) 75
Caligni Dançarino 50
Caligni Perseguidor 49
Caligni Rastejador 49
Cambiante Exilado (cambiante) 51
Campeão Esquelético 167
Cão Céspede (elemental da terra) 156
Cão de Caça Infernal 53
Cão Goblin 54
Cão de Guarda 52
Cão de Guerra Nessiano (cão de caça infernal) 53
Cão de Montaria 52
Carniçal 56
Cassisiano (anjo) 14
Cauthooj 57
Cavaleiro do Túmulo 59
Cavalo Esquelético 168
Cavalo de Guerra 60
Cavalo de Montaria 60
Ceifador 61
Centauro 63
Centopeia Gigante 64
Ceustodaemon (daemon) 76
Chuul 65
Ciclope 66
Cocatriz 68
Coletor de Cérebros 69
Coral (anjo) 14
Cordeirinho 70
Crepusculante Caçador de Fantasmas (herdeiro planar) 212
Cria do Pecado 71
Cria Vampírica Ladina 326
Criança Radiante 73
Crocodilo 74
Cubo Gelatinoso (limo) 237
Daeodonte (javali) 220
Dampiro Mago (dampiro) 79
Dandasuka (rakshasa) 291
Deinonico (dinossauro) 101
Deinossuco (crocodilo) 74
Demilich 235
Dero Estrangulador 88
Dero Magistrado 89

Dero Perseguidor 88
Deslizamento de Terra Vivo (elemental da terra) 156
Deva Astral (anjo) 16
Dezullon 90
Diabo Marinho Barão 100
Diabo Marinho Batedor 99
Diabo Marinho Bruto 100
Diabrete (diabo) 92
Dioneia Abocanhante 107
Dioneia Gigante 107
Djinni (gênio) 183
Doppelganger 108
Dragão Azul Adulto 111
Dragão Azul Venerável 111
Dragão Azul Jovem 110
Dragão Branco Adulto 113
Dragão Branco Jovem 113
Dragão Branco Venerável 114
Dragão de Bronze Adulto 123
Dragão de Bronze Jovem 122
Dragão de Bronze Venerável 123
Dragão de Cobre Adulto 125
Dragão de Cobre Jovem 124
Dragão de Cobre Venerável 125
Dragão de Latão Adulto 127
Dragão de Latão Jovem 127
Dragão de Latão Venerável 127
Dragão Negro Adulto 115
Dragão Negro Jovem 115
Dragão Negro Venerável 116
Dragão de Ouro Adulto 129
Dragão de Ouro Jovem 129
Dragão de Ouro Venerável 130
Dragão de Prata Adulto 132
Dragão de Prata Jovem 131
Dragão de Prata Venerável 132
Dragão Verde Adulto 118
Dragão Verde Jovem 117
Dragão Verde Venerável 118
Dragão Vermelho Adulto 119
Dragão Vermelho Jovem 119
Dragão Vermelho Venerável 120
Dragão-Fada 133
Dragonete da Chama 135
Dragonete do Deserto 139
Dragonete da Geada 138
Dragonete do Rio 135
Dragonete da Selva 136
Drakauthix 140
Dríade (ninfa) 260
Dríade Rainha (ninfa) 263
Dríder (mutacarne) 256
Drow Guerreiro 142
Drow Ladino 141
Drow Sacerdotisa 142
Duergar Atirador de Elite 143
Duergar Bombardeiro 143
Duergar Feitor 144
Dullahan 145
Efreeti (gênio) 184
Eixomita (éon) 160
Elananx 146
Elefante 147
Enguia Elétrica 158
Enxame de Aranhas 20
Enxame de Centopeias 64
Enxame de Escorpiões 163
Enxame de Morcegos-Vampiros 251
Enxame de Ratos 293
Enxame de Vespas 328
Erínia (diabo) 94
Escorpião Gigante 163
Esfinge 164
Esmagador Rochoso (elemental da terra) 157
Esporo Mu 165
Espreitador de Teia 166
Estátua Animada 264
Estátua Animada Gigante 265
Estegossauro (dinossauro) 103
Estriga Annis 170
Estriga do Mar 169
Estriga da Noite 171
Estriga Verde 170
Ettin 173
Falcão Zéfiro (elemental do ar) 150
Fantasma Mago 175
Fantasma Plebeu 175
Fênix 178
Fogo-Fátuo 179
Furacão Elemental 151
Gancanagh (azata) 32
Gárgula 180
Garrecife 181
Geleia Ocre (limo) 237
Gelugon (diabo) 96
Ghaele (azata) 34
Gigante da Colina 186
Gigante Esquelético 168
Gigante do Fogo 188
Gigante do Gelo 187
Gigante das Nuvens 189
Gigante de Pedra 186
Gigante Rúnico 190
Gigante da Tempestade 189
Glabrezu (demônio) 83
Gnoll Caçador 192
Gnoll Cultista 193
Gnoll Sargento 193
Gnomo das Profundezas Batedor 194
Gnomo das Profundezas Combatente 195
Gnomo das Profundezas Guardião Das Rochas 195
Goblin Chantre de Guerra 197
Goblin Combatente 196
Goblin Incursor 196
Goblin Piromaníaco 197
Gogiteth 198
Golem Alquímico 200
Golem de Adamante 203
Golem de Barro 201
Golem de Carne 199
Golem de Ferro 203
Golem de Pedra 202
Gorila (símio) 302
Grande Tubarão Branco 319
Grifo 207
Grig (sprite) 306
Grikkitog 208
Grothlut (mutacarne) 255
Guarda Esquelético 167
Gug 209
Guthallath 210
Harpia 211
Hidra 214
Hiena 215
Hienodonte (hiena) 215
Hobgoblin Arqueiro 217
Hobgoblin General 217
Hobgoblin Soldado 216
Homúnculo 218
Incêndio Vivo (elemental do fogo) 152
Inferno Elemental 153
Ínfero do Fosso (diabo) 97
Inumano 219
Janni (gênio) 182
Javali 220
Jinkin (gremlin) 206
Jurado-da-Guerra 221
Kapoacinth (gárgula) 180
Keketar (proteano) 284
Kobold Batedor 223
Kobold Combatente 222
Kobold Místico do Dragão 223
Kolyarut (éon) 161
Kraken 224
Krooth 225
Laçador 226
Lagartixa Gigante (lagarto) 227
Lagarto-de-Gola Gigante 227
Lagarto Monitor Gigante 228
Lâmia 229
Lâmia Matriarca 230
Leão (felino) 176
Lêmure (diabo) 91
Leopardo (felino) 176
Leshy de Cabaça 231

Leshy de Folhas 231
Leshy de Fungos 232
Leukodaemon (daemon) 77
Lich 234
Lillend (azata) 33
Limo do Esgoto 237
Linnorme do Lago Montanhoso 241
Linnorme do Gelo 240
Linnorme do Outeiro 242
Linnorme do Rochedo 239
Lívido (carniçal) 56
Lobisomem 312
Lobo 243
Lobo Atroz 243
Lobo Invernal (warg) 333
Louva-a-Deus Gigante 244
Louva-a-Deus Mortal 244
Lyrakien (azata) 31
Mãe da Colmeia (ankhrav) 18
Mamute (elefante) 147
Mantícora 245
Mantor 246
Marid (gênio) 185
Marilith (demônio) 85
Medusa 247
Megalodonte (tubarão) 319
Megaprimata (símio) 302
Mephit da Água 154
Mephit do Ar 154
Mephit do Fogo 155
Mephit da Terra 155)
Mestre das Marés (elemental da água) 149
Mestre Velado (alghollthu) 12
Mímico 248
Minotauro 249
Mitflite (gremlin) 205
Monstro da Ferrugem 250
Morcego Gigante 251
Moreia Gigante 158
Morrigna (psicopompo) 286
Morte Menor (ceifador) 62
Mukradi 252
Múmia Faraó 253
Múmia Guardiã 253
Naga Guardiã 258
Naga Sombria 257
Náiade (ninfa) 260
Náiade Rainha (ninfa) 262
Naunet (proteano) 283
Nilith 259
Nosoi (psicopompo) 286
Ofalth 266
Ogro Chefe 268
Ogro Combatente 267
Ogro Glutão 267
Orc Bruto 270
Orc Chefe de Guerra 270
Orc Combatente 269
Otyugh 271
Pégaso 272
Perseguidor Invisível (elemental do ar) 150
Perseguidor Sem Rosto (alghollthu) 11
Pesadelo 273
Pesadelo Maior 273
Phistófilo (diabo) 94
Píton-real (serpente) 297
Pixie (sprite) 307
Pleroma (éon) 161
Poltergeist 274
Polvo Gigante 275
Pônei de Guerra (montaria) 60
Pônei de Montaria (cavalo) 60
Poracha 276
Povo-Felino Emboscador 277
Povo-Lagarto Batedor 278
Povo-Lagarto Contemplador de Estrelas 279
Povo-Lagarto Defensor 278
Povo-Rato Granadeiro 280
Povo-Sereia Combatente 281
Povo-Sereia Convocador de Ondas 281
Pteranodonte (pterossauro) 288
Pudim Negro (limo) 238
Pugwampi (gremlin) 205
Quasit (demônio) 80
Quatoide (elemental da água) 148
Quelaunte 289
Quetzalcoatlus (pterossauro) 288
Quimera 290
Rakshasa Rajá 292
Rato de Brasas (elemental do fogo) 152
Rato Gigante 293
Ratusomem 311
Redemoinho Vivo (elemental do ar) 150
Remorhaz 294
Roca 295
Salamandra (elemental do fogo) 152
Sátiro 296
Senhor da Tempestade (elemental do ar) 151
Serpe de Fogo (elemental do fogo) 153
Serpente Marinha 299
Shaitan (gênio) 183
Shemhazian (demônio) 84
Shoggoth 300
Shuln 301
Simurgh 303
Skória (alghollthu) 10
Slurp 304
Smilodonte (felino) 177
Sombra 305
Sombra Maior 305
Sprite 306
Súcubo (demônio) 81
Sucuri Gigante (serpente) 298
Tarântula Gigante (aranha) 21
Tartaruga-Dragão 308
Tengu Esgueirador 309
Terotricus 314
Tiefling Adepto (herdeiro planar) 212
Tigre (felino) 176
Tiranossauro (dinossauro) 105
Tomador de Crânios 315
Tremeluzente 316
Tricerátops (dinossauro) 103
Troll 317
Troll Rei 318
Tsunami Elemental 149
Tubarão de Salmoura (elemental da água) 148
Unicórnio 320
Ursisomem 312
Urso-das-Cavernas 321
Urso-Cinzento 321
Urso-Coruja 322
Uthul 323
Vampiro Conde 326
Vampiro Mentor 327
Vassoura Animada 264
Velociraptor (dinossauro) 101
Verme do Vazio (proteano) 282
Vespa Gigante 328
Víbora (serpente) 297
Víbora Gigante (serpente) 298
Vorme Carmesim 331
Vorme Índigo 330
Vorme Púrpura 329
Vrock (demônio) 82
Warg 333
Wemmute 334
Wendigo 335
Wyvern (dragonete) 137
Xorn (elemental da terra) 156
Xulgath Combatente 336
Xulgath Espiador 337
Xulgath Líder 337
Yeti 338
Zaramuun 339
Zumbi Bruto 341
Zumbi Cambaleante 340
Zumbi Descomunal 341
Zumbi da Praga 340

Introdução

Bem-vindo ao *Pathfinder Bestiário*! Neste tomo de criaturas, você encontrará celestiais altivos e ínferos vorazes, animais ferozes e estranhas plantas móveis, novos povos com quem interagir e monstros horríveis para caçar. E embora este livro detalhe centenas de criaturas, ele apresenta apenas uma porção da miríade de seres interessantes que habitam o mundo de Pathfinder.

Para usar este livro, você precisa do *Pathfinder Livro Básico*, que contém as regras do jogo e fornece uma maior compreensão das regras aplicáveis a cada criatura e do lugar dela no mundo. Usar estes dois livros lhe permite, como Mestre de Jogo (ou MJ), criar histórias de grandes aventuras e povoá-las com adversários temíveis, possíveis aliados e guias amigáveis.

A maioria das seções deste livro descreve uma criatura ou um grupo de criaturas relacionadas, apresenta suas estatísticas, ilustra seu local no mundo de jogo e fornece detalhes sobre seu comportamento ou sociedade.

Nesta introdução, você pode encontrar orientações sobre como jogar com estas criaturas — incluindo como ler e utilizar suas estatísticas — conselhos para interpretar suas interações com os jogadores e diretrizes para ajustar as estatísticas de criaturas para que atendam às necessidades do seu cenário.

Por último, o apêndice ao final do livro contém seções que fornecem informações sobre as habilidades de monstros que são mais comuns, traços de criaturas, novos rituais e idiomas incomuns — além de listar os monstros por tipo e nível.

Jogando com Criaturas

Enquanto os outros jogadores interpretam apenas seus personagens, como Mestre de Jogo você interpreta todo o restante do cenário. Esta seção fornece os princípios básicos para usar as criaturas deste livro. Ela o guiará pelo processo de ler e compreender as estatísticas das criaturas para que representem uma ameaça ou sirvam como aliados dentro ou fora de combate. Esta seção também fornece esclarecimentos sobre como as criaturas se portam em seu mundo de jogo.

Lendo as Estatísticas de Criaturas

As regras de uma criatura são apresentadas em um bloco de estatísticas, com uma estrutura similar à de itens mágicos, magias e talentos. Entretanto, como criaturas possuem mais habilidades do que esses elementos de regra, suas estatísticas incluem mais seções — muitas das quais possuem formatos especiais.

Os traços de uma criatura começam com a raridade dela; se nenhuma raridade for listada, a criatura possui raridade comum. A próxima seção é a tendência dela, que é dada em uma abreviação de uma ou duas letras (OB para ordeiro e bom, N para neutro, CM para caótico e mau e assim por diante); estas abreviações são listadas compreensivamente na página 345. Em seguida é indicado o tamanho da criatura (Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Imenso). Quaisquer outros traços são listados após esses. Os traços presentes neste livro, incluindo alguns traços do *Pathfinder Livro Básico*, podem ser encontrados em Traços de Criaturas, na página 344.

Ações e atividades que podem ser usadas pela criatura indicam a quantidade de ações necessárias para o seu uso através de um ícone. Uma criatura sempre possui o requisito de graduação de proficiência ou outras habilidades requeridas para usar o que estiver listado no bloco de estatísticas dela. Por exemplo, uma criatura conjuradora pode realizar a atividade Conjurar uma Magia, mas uma criatura nunca é destreinada com qualquer de seus itens.

Algumas habilidades são abreviadas em blocos de estatísticas e descritas por completo no Glossário de Habilidades apresentado nas páginas 342 a 344

NOME DA CRIATURA **NÍVEL**

TRAÇO DE RARIDADE | ABREVIAÇÃO DE TENDÊNCIA | TAMANHO | OUTROS TRAÇOS

Percepção O modificador de Percepção da criatura é listado aqui, acompanhado por quaisquer sentidos especiais.

Idiomas Aqui são listados os idiomas para uma criatura típica dessa, seguidos por quaisquer habilidades de comunicação especiais. Se uma criatura não apresentar esta seção, ela não pode se comunicar ou compreender outra criatura através de qualquer idioma.

Perícias A criatura possui graduação de proficiência treinada ou melhor nestas perícias. Para perícias destreinadas, utilize o modificador dela para o atributo correspondente.

Modificadores de Atributo Os modificadores de atributo de uma criatura são listados aqui.

Habilidades de Interação Habilidades especiais que afetam a maneira que uma criatura percebe e interage com o mundo são listadas aqui.

Itens Quaisquer equipamentos significativos carregados pela criatura são listados aqui.

CA, seguida por quaisquer bônus especiais na CA; **Salvamentos** Um bônus especial para um salvamento em específico é indicado entre parênteses após o bônus desse salvamento. Bônus especiais que se aplicam a todas as três jogadas de salvamento contra tipos de efeitos em particular são listados após os três salvamentos.

PV, seguidos por habilidades automáticas que afetam os Pontos de Vida ou cura da criatura; **Imunidades**; **Fraquezas**; **Resistências** Quaisquer imunidades, fraquezas ou resistências possuídas pela criatura são listadas aqui.

Habilidades Automáticas Auras e outras habilidades que afetam automaticamente as defesas da criatura e habilidades similares são listadas aqui.

Habilidades Reativas Ações livres ou reações que normalmente são acionadas fora do turno da criatura são listados aqui.

Velocidade, seguida por quaisquer outras Velocidades ou habilidades de movimento.

Corpo a Corpo ❖ (traços; alguns traços de armas, como mortal, incluem seus cálculos aqui por conveniência) O nome da arma ou ataque desarmado que a criatura usa para um Golpe corpo a corpo, seguido pelo modificador de ataque e traços entre parênteses. Se uma criatura tiver quaisquer habilidades ou equipamentos que afetariam seu modificador de ataque, como uma arma com uma runa de *potência de arma +1*, esses cálculos já estão incluídos nesse valor, **Dano** quantidade e tipo de dano, mais quaisquer efeitos adicionais (esta seção será apresentada como **Efeito** se o Golpe não causar dano).

Distância ❖ Como Corpo a Corpo, mas também lista distância ou incremento de distância entre os traços, **Dano** como Corpo a Corpo.

Magias A seção inicia com a tradição mágica e se as magias são preparadas ou espontâneas, seguidas pela CD (e modificador de ataque, se alguma magia requerer rolagens de ataque de magia). As magias são listadas por nível, seguidas por truques mágicos. Uma magia preparada várias vezes lista a quantidade de vezes em parênteses – por exemplo, "(×2)". Magias espontâneas listam a quantidade de espaços de magia após o nível de magia indicado.

Magias Inatas são listadas como outras magias, mas também podem incluir magias constantes, magias à vontade e magias de foco. Se a criatura tiver uma magia de foco como uma magia inata, ela funciona como outras magias inatas com a quantidade de usos listada (em vez de custar Pontos de Foco). Magias que podem ser usadas uma quantidade ilimitada de vezes listam "(à vontade)" após o nome da magia. Magias constantes são apresentadas ao final, separadas por nível. Regras para magias constantes e à vontade aparecem nas páginas 343 e 344 no Glossário de Habilidades.

Magias de Foco Se uma criatura possuir magias de foco, esta seção lista o nível das magias, os Pontos de Foco que ela possui em sua reserva de foco, as magias disponíveis e a CD delas.

Rituais Quaisquer rituais que a criatura possa conjurar são apresentados aqui.

Habilidades Ofensivas ou Proativas Quaisquer ações, atividades ou habilidades que afetem automaticamente a ofensiva da criatura, assim como ações livres ou reações que normalmente são acionadas no turno dela, são apresentadas aqui em ordem alfabética.

Interpretando Criaturas

Seja um adversário ou um potencial aliado, uma criatura pode ter uma visão de mundo muito diferente dos PJs. Quando interpretar criaturas, pense sobre como elas vivenciam o mundo diferentemente devido aos seus sentidos, fisiologia e habitat. A seção de cada criatura neste livro oferece algum contexto sobre ela, como a sua visão de mundo, motivações, ecologia e sociedade. Muitas seções possuem barras laterais que fornecem fatos relevantes sobre criaturas (identificadas com os ícones listados na seção Ícones de Barras Laterais, na página 7. Você pode utilizar as informações da seção de cada criatura como dicas para interpretar a criatura dentro e fora de combate. Estas dicas podem ser tão simples quanto uma diferença em expressões idiomáticas (talvez dizendo "dá a mão, quer o tentáculo" em vez de "dá a mão, quer o braço") ou tão complexa quanto determinar motivações, esperanças e sonhos para uma criatura individual. Uma boa compreensão da criatura que você está controlando o ajudará a definir as táticas que ela utilizará e se está disposta a se render ou fugir caso necessário.

Ajustando Criaturas

Às vezes você pode precisar customizar uma criatura baseado nas necessidades de sua história ou em suas circunstâncias narrativas. Esta seção fornece algumas estratégias básicas que você pode usar para ajustar criaturas. Ela inclui ajustes rápidos que você pode aplicar a uma criatura para alterar o nível dela. Você também pode ajustar os idiomas ou equipamentos de uma criatura, e às vezes suas graduações de proficiência em perícias ou Percepção.

Poder de Combate

As criaturas apresentadas neste livro possuem estatísticas apropriadas para os níveis delas. Em muitos casos, você pode fazer ajustes relativamente menores — chamados de elite e fraco — às estatísticas das criaturas para que funcionem como 1 nível superior ou inferior ao apresentado.

Ajustes de elite e fraco funcionam melhor com criaturas focadas em combate físico. Estes ajustes extrapolam os ganhos numéricos normais que a criatura teria devido ao aumento do nível dela para compensar a falta de novas habilidades especiais. Por isso, quando aplicados várias vezes à mesma criatura, estes ajustes fazem as estatísticas dela ficarem menos apropriadas para o nível atual. Os efeitos destes ajustes são maiores no nível de poder de criaturas de níveis baixos; aplicar ajustes de elite a uma criatura de nível –1 a deixa mais próxima do nível 1, e aplicar ajustes de fraco a uma criatura de 1º nível a deixa mais próxima do nível –1.

Criaturas que conjuram magias ou se baseiam em habilidades não focadas em combate precisam de ajustes específicos para as magias ou habilidades especiais dela.

Ajustes de Elite

Às vezes você precisa que uma criatura seja um pouco mais poderosa do que o normal para que possa apresentar um desafio maior do que o padrão — ou para mostrar que um inimigo é mais forte que seus semelhantes. Para fazer isto de forma rápida e fácil, aplique os ajustes de elite às estatísticas da criatura conforme descrito abaixo:

- Aumente a CA, CDs, jogadas de salvamento, modificadores de ataque, modificadores de perícias e Percepção em 2 pontos.
- Aumente o dano dos Golpes e outras habilidades ofensivas em 2 pontos. Se a criatura tiver limites na quantidade de vezes ou frequência em que pode usar uma habilidade (como as magias de um conjurador ou o Sopro de um dragão), aumente o dano em 4 pontos (em vez de 2 pontos).
- Aumente os Pontos de Vida da criatura baseado no nível inicial dela (veja a tabela abaixo).

Nível Inicial	Aumento de PV
1 ou inferior	10
2–4	15
5–19	20
20+	30

Ajustes de Fraco

Às vezes você precisa que uma criatura seja um pouco mais fraca do que o normal para que possa apresentar um desafio menor do que o padrão — ou para mostrar que um inimigo é mais fraco que seus semelhantes. Para fazer isto de forma rápida e fácil, aplique os ajustes de fraco às estatísticas da criatura conforme descrito abaixo:

- Reduza a CA, CDs, jogadas de salvamento, modificadores de ataque, modificadores de perícias e Percepção em 2 pontos.
- Reduza o dano dos Golpes e outras habilidades ofensivas em 2 pontos. Se a criatura tiver limites na quantidade de vezes ou frequência em que pode usar uma habilidade (como as magias de um conjurador ou o Sopro de um dragão), aumente o dano em 4 pontos (em vez de 2 pontos).
- Reduza os Pontos de Vida da criatura baseado no nível inicial dela (veja a tabela abaixo).

Nível Inicial	Redução de PV
1–2	–10
3–5	–15
6–20	–20
21+	–30

IDIOMAS

Os idiomas listados na seção de uma criatura são tipicamente conhecidos por um exemplar comum dessa criatura. Entretanto, você pode querer alterá-los baseado na criatura específica. Por exemplo: se for interessante que uma criatura seja capaz de falar ou compreender o povo da região ao seu redor, ela provavelmente conheceria o idioma falado por esse povo. Frequentemente este idioma é o Comum, mas você pode concedê-la um idioma mais apropriado dependendo da região em que criatura vive (como Subterrâneo se ela viver nas Terras Sombrias).

É improvável que seres de outros planos conheçam quaisquer idiomas do Plano Material — a menos que viajem para lá com frequência. Se conhecer um idioma mortal, uma criatura dessas provavelmente terá grande interesse em se comunicar com mortais. Frequentemente este idioma é o Comum; mas tenha em mente que essa criatura deve falar Comum somente se especificamente viajar para lá ou estudar o mundo e a região de sua campanha mais do que a outros lugares.

Os idiomas de Pathfinder podem ser encontrados na página 65 do *Pathfinder Livro Básico* e na seção Novos Idiomas deste livro (página 348).

EQUIPAMENTOS

Algumas criaturas confiam em itens, como armas e armaduras. Você pode precisar de estatísticas para uma criatura dessas que não tenha seus equipamentos. Por exemplo, uma criatura poderia ser Desarmada, emboscada sem estar vestindo armadura ou ter um item mágico vestido desabilitado por *dissipar magia*. Na maioria dos casos, você pode simplesmente improvisar — mas, se quiser ser mais exato, utilize estas diretrizes para armas e armaduras.

Se uma criatura perder sua arma, ela pode sacar outra ou usar um ataque desarmado. Se ela usar um Golpe que não esteja listado no bloco de estatísticas dela, procure a seção Golpe da criatura mais similar e utilize os dados referentes como substitutos — reduza o modificador de ataque da criatura em 2 pontos e utilize os dados de dano específicos desse novo Golpe. Se a criatura precisar desferir um ataque desarmado e não possuir um listado em seu bloco de estatísticas, utilize as estatísticas para um punho (*Livro Básico* 280). Se a criatura perder uma arma que possua uma runa de *potência de arma*, você normalmente deve reduzir o modificador de ataque dela em uma quantidade igual a 2 pontos mais o bônus concedido pela runa de *potência* da arma para determinar o bônus de ataque de um novo Golpe. Por exemplo: se a criatura for Desarmada da *maça +1* dela, você deve reduzir o modificador de ataque em 3 pontos (em vez de em 2 pontos) para o novo Golpe.

PERÍCIAS, PERCEPÇÃO E PROFICIÊNCIA

Em algumas situações, como quando uma criatura estiver tentando Desabilitar a arapuca de um PJ, você precisa saber a graduação de proficiência da criatura. Criaturas são treinadas nas perícias listadas nos blocos de estatísticas delas. Como monstros não utilizam as mesmas regras que PJs, eles são destreinados nas perícias não listadas. Uma criatura normalmente possui proficiência especialista em suas perícias listadas a partir do 5º nível, proficiência mestre a partir do 9º nível e proficiência lendária a partir do 17º nível. Uma criatura pode precisar de uma determinada graduação de proficiência em Percepção para detectar certas coisas. Muitas criaturas possuem proficiência especialista em Percepção e a aprimoram para proficiência mestre no 7º nível e para proficiência lendária no 13º nível.

A seu critério, criaturas com exímia aptidão em Percepção ou em uma perícia específica (como um doppelganger com Dissimulação) podem possuir uma graduação maior nessa estatística.

Ícones de Barras Laterais

Cada barra lateral na seção de uma criatura é marcada com um ícone identificando o tipo de informação que contém.

Criaturas Relacionadas

Saber Adicional

Dicas e Regras

Tesouro e Recompensas

Locais

TESOURO DE ABOCANHADORES MATRAQUEANTES

Embora abocanhadores matraqueantes possuam pouco interesse em tesouros, eles são conhecidos por consumir preciosidades de suas presas junto com a carne das criaturas. Os tesouros que não são digeríveis permanecem relativamente intactos até que o abocanhador matraqueante os vomite ou seja destruído.

LOCALIZAÇÃO DE ABOCANHADORES MATRAQUEANTES

Abocanhadores matraqueantes tendem a permanecer no subsolo, favorecendo ruínas subterrâneas e as camadas mais baixas das Terras Sombrias.

Abocanhador Matraqueante

Bolhas amorfas de bocas tagarelas e carne lodosa, abocanhadores matraqueantes estão entre as mais estranhas criaturas encontradas acima ou abaixo do solo. Perpetuamente famintas, estas aberrações estão sempre procurando sua próxima refeição — sempre comendo, mas nunca saciadas. Com sua inteligência mínima, abocanhadores matraqueantes podem compreender e até mesmo falar Aklo, mas só raramente o fazem de forma inteligível. Em vez disto, suas inúmeras bocas constantemente matraqueiam e balbuciam um fluxo constante de sons que interrompem a corrente de pensamento de outras criaturas na área.

Onde, como e por que os abocanhadores matraqueantes se originaram são perguntas sem respostas até hoje. Eles possuem certas similaridades em comum com os muito mais poderosos shoggoths, levando a teorias de que estas duas criaturas compartilham uma origem; estudiosos menos caridosos sugeriram que o abocanhador matraqueante é, em vez disto, uma tentativa mortal de criar algo semelhante ao shoggoth — embora a pergunta do porquê continue sem resposta. Outros ainda acreditam que abocanhadores matraqueantes foram enviados ao mundo pelos deuses como punição por alguma transgressão esquecida, mas certamente terrível. Os próprios abocanhadores matraqueantes têm pouco a dizer sobre o assunto — pelo menos, de forma que faça sentido. Estudiosos desperdiçaram incontáveis horas tentando extrair algum sentido dos barulhos dos abocanhadores matraqueantes — estudos esses que colocaram os pesquisadores em perigo e fornecem resultados que são contraditórios e confusos na melhor das hipóteses.

Qualquer que seja sua origem, abocanhadores matraqueantes existem por todo Golarion. Avistamentos foram registrados em masmorras abaixo de cidades e ruínas antigas assim como em muitas regiões das camadas mais profundas das Terras Sombrias de Sekamina e Orv. Eles são um pouco menos comuns nas regiões superiores de Nar-Voth, talvez devido à presença de assentamentos que não toleram a presença de abocanhadores matraqueantes.

ABOCANHADOR MATRAQUEANTE — CRIATURA 5

N | MÉDIO | ABERRAÇÃO

Percepção +15; visão no escuro
Idiomas Aklo
Perícias Acrobatismo +12, Atletismo +13
For +2, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –3, **Sab** +3, **Car** +0

CA 21, visão 360°; **Fort** +15, **Ref** +12, **Von** +10
PV 120; **Fraquezas** contundente 5

Matraqueio (auditivo, aura, emoção, encantamento, incapacitação, mental, ocultista) Cada criatura que começar o turno dela a até 18 metros de um abocanhador matraqueante deve tentar um salvamento de Vontade CD 19. Em uma falha, uma criatura fica confusa por 1 rodada. Em um sucesso, uma criatura fica temporariamente imune por 1 minuto.

Visão 360°

Roer Reativamente ↻ **Acionamento** Uma criatura adjacente causa dano cortante ao abocanhador matraqueante. **Efeito** O ferimento do abocanhador matraqueante abre para outra mandíbula. Ele realiza um Golpe de mandíbulas contra a criatura acionadora.

Velocidade 3 metros, natação 6 metros

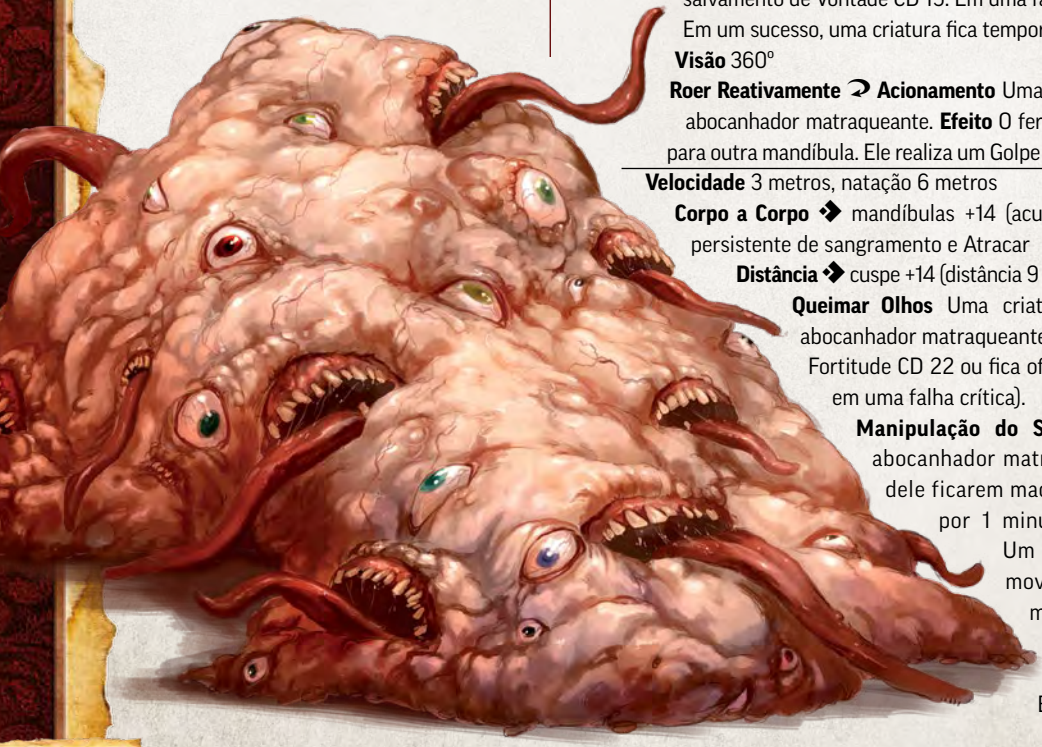
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +14 (acuidade), **Dano** 2d8+5 perfurante mais 1d4 persistente de sangramento e Atracar

Distância ❖ cuspe +14 (distância 9 metros), **Dano** 4d6 de ácido e Queimar Olhos

Queimar Olhos Uma criatura que sofrer dano do cuspe de um abocanhador matraqueante deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 22 ou fica ofuscada por 1 rodada (ou cega por 1 rodada em uma falha crítica).

Manipulação do Solo ❖❖ (ocultista, transmutação) O abocanhador matraqueante faz pedra e terra sob o corpo dele ficarem macios e enlameados, permanecendo assim por 1 minuto após o abocanhador sair do local. Um abocanhador matraqueante pode se mover através destas áreas com facilidade, mas outras criaturas a tratam como terreno difícil.

Engolfar ❖ CD 22, 3d8 perfurante, Escapar CD 22, Ruptura 8



Águia

Poucas criaturas aéreas podem igualar a beleza e graça de uma águia.

Águia

Estas grandes aves de rapina mergulham de alturas incríveis para pegar peixes e pequenos mamíferos com suas unhas poderosas. Águias se aninham no topo de árvores altas e penhascos íngremes que forneçam uma boa vista da área ao redor. Elas evitam fazer ninhos muito perto da civilização, mas algumas culturas remotas treinam águias como companheiros de caça.

Águia — Criatura -1

N | Pequeno | Animal

Percepção +6; visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +6
For +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +1

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +6, **Von** +2
PV 6
Velocidade 3 metros, voo 18 metros

Corpo a Corpo ◆ bico +6 (acuidade), **Dano** 1d6 perfurante
Corpo a Corpo ◆ unha +6 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4 cortante
Mergulho de Águia ◆◆ A águia Voa até o dobro da Velocidade de voo dela em linha reta, descendo pelo menos 3 metros, e então realiza um Golpe com unha.

Águia Gigante

Mais do que meros animais, águias gigantes possuem um intelecto afiado e forte senso de honra. Como guardiãs de seus lares montanhosos, as águias gigantes tentam prevenir o avanço da civilização nos ermos e as predações de assentamentos humanoides cruéis. Diferentes das águias comuns, que tendem a serem criaturas solitárias, águias gigantes se reúnem em ninhadas de até doze membros e trabalham juntas para proteger seus domínios.

Águias gigantes possuem uma envergadura de até 9 metros e pesam até 250 quilos. Estes pássaros impressionantes não podem ser facilmente coagidos ou domados. Uma águia gigante pode permitir que companheiros terrestres confiáveis montem nela para transportar-se, mas elas invariavelmente resistem a selas, arreios ou outros equipamentos que possam sugerir que são meras bestas de carga em vez de companheiros confiáveis. Águias gigantes possuem vida longa e levam débitos e juramentos muito a sério, frequentemente se lembrando de deslizes por anos e perdoando apenas muito lentamente.

Águia Gigante — Criatura 3

NB | Grande | Besta

Percepção +11; visão na penumbra
Idiomas Auran, Silvestre (incapaz de falar qualquer idioma)
Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +8
For +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +2

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +11, **Von** +9
PV 45
Evasão Quando uma águia gigante rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

Velocidade 3 metros, voo 18 metros
Corpo a Corpo ◆ bico +12, **Dano** 2d8+5 perfurante
Corpo a Corpo ◆ unha +12 (ágil), **Dano** 1d10+5 cortante mais Atracar
Apanhar Uma águia gigante pode Voar à metade da Velocidade enquanto tiver uma criatura agarrada ou restringida em suas unhas, carregando essa criatura com ela.
Mergulho de Águia ◆◆ A águia gigante Voa até o dobro da Velocidade de voo dela em linha reta, descendo pelo menos 3 metros, e então realiza um Golpe com unha.

Aliados nos Céus

Ninhadas de águias gigantes podem ser aliadas potentes para aqueles que respeitem seus territórios e se aproximem sem malícia em seus corações. Também é comum que apareçam para oferecer auxílio inesperado àqueles dentro de seus domínios que sejam ameaçados por um perigo óbvio — porém, se não receberem o devido respeito, essas orgulhosas criaturas podem abandonar uma vítima ingrata ao sabor do destino em vez de sofrer seus insultos.

DOMÍNIOS ALGHOLLTHU

As castas governantes das espécies alghollthu habitam as profundezas oceânicas ou rios subterrâneos, enquanto seus servos como ulat-kinis e ugothols frequentemente podem ser encontrados em regiões costeiras e mangues.

Alghollthu

Em milênios passados, monstros aquáticos conhecidos como alghollthus usaram seus poderes ocultistas para conquistar e governar vastas partes do mundo. Seu império mantinha incontáveis escravos mortais que eram tratados como pouco mais que simples gado. Alghollthus moldaram seus escravos e outras criaturas utilizando manipulação mental e magias de transformação física. Horrores aberrantes, desde os perseguidores sem rosto a mímicos, têm sua origem nesta interferência. Os governantes da raça alghollthu, assim chamados mestres velados, moldaram sociedades inteiras, ainda mais ao assumir as formas daqueles que controlavam. Dos picos de poder às sombras da pobreza, os mestres velados manipularam estas sociedades de acordo com seus próprios projetos sombrios; escravizando, matando ou transformando horrivelmente aqueles que descobriam seus planos ou agiam contra eles.

Com o tempo, os alghollthus se tornaram frustrados com suas sociedades escravas cada vez mais arrivistas e buscaram limpar a mesa — tanto para começar de novo quanto para punir seus servos rebeldes e independentes. Eles usaram um poder mágico incrível para convocar um cataclismo, esperando destruir as sociedades rebeldes que manipulavam. Ainda assim, eles não contavam com a força da fé e a vontade de sobreviver de seus lacaios e escravos e, com o tempo, o mundo e seus impérios se recuperaram e reergueram com força e determinação — e desta vez sem a influência alghollthu.

Hoje, os alghollthus abandonaram as suas massivas manipulações do mundo da superfície, e permanecem governando seus reinos nas profundezas aquáticas sem protestos ou questionamentos. Ainda assim, eles não abandonaram seus planos inteiramente, e o ressurgimento das raças servidoras como os ugothols apontam para uma possibilidade assustadora — que os alghollthus novamente voltaram seus olhos odiosos para a superfície.

Skória (ulat-kini)

Os mais numerosos alghollthus são os ulat-kinis, uma raça de servos criada a partir de humanos para servir como soldados rasos nos exércitos dos mestres das profundezas. No ápice do poder alghollthu, os ulat-kini formavam legiões massivas e possuíam poder significativo sobre outras espécies. Durante seu recuo da superfície, os alghollthus abandonaram hordas inteiras de ulat-kinis. Embora estes soldados ansiosos tentassem manter com seus costumes conquistadores, seus números declinaram rapidamente em derrotas no campo e extermínios intencionais feitos por seus inimigos. A sociedade ulat-kini degenerou de tal forma que atualmente existem apenas uns poucos enclaves nas profundezas da terra ou ao longo de costas isoladas. Poucos lembram o nome de sua própria espécie, usando no lugar o epíteto dado por seus inimigos: "skória".

SKÓRIA — **CRIATURA 2**

OM | MÉDIO | ANFÍBIO | HUMANO

Percepção +6; visão no escuro
Idiomas Alghollthu, Subterrâneo
Perícias Atletismo +8, Furtividade +7, Intimidação +4
For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** –2
Itens tridente

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +4
PV 40; **Resistências** frio 5

Velocidade 6 metros, natação 12 metros
Corpo a Corpo ◆ tridente +10, **Dano** 1d8+4 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +10 (ágil), **Dano** 1d6+4 cortante
Corpo a Corpo ◆ presas +10, **Dano** 2d4+4 perfurante
Distância ◆ tridente +7 (arremesso 6 metros), **Dano** 1d8+3 perfurante

PERSEGUIDOR SEM ROSTO (UGOTHOL)

Entre as mais sutis das criações alghollthu estão os ugothols — também conhecidos como perseguidores sem rosto. Estes seres distorcidos mudavam de forma para se infiltrar em assentamentos e assassinar alvos chave. Eles semeavam a discórdia e tomavam o lugar de vários líderes, fazendo com que organizações indesejadas implodissem e pessoas incômodas passassem vergonha e eventualmente desaparecessem. De natureza inteiramente terrestre, os ugothols podem facilmente estender os planos alghollthu acima das ondas por extensos períodos de tempo, dando aos seus mestres aquáticos um alcance maior nestes reinos desagradavelmente secos. Hoje, a maioria dos perseguidores sem rosto — assim como os menos perigosos ulat-kinis — seguem objetivos programados sem a orientação do governo alghollthu. Perseguidores sem rosto preferem viver tão perto da costa marítima quanto possível, embora eles mesmos não sejam criaturas aquáticas. A maioria habita pequenas tribos nos mangues. Outros vivem nos esgotos de cidades costeiras.

Por instinto, perseguidores sem rosto buscam semear discórdia. Eles substituem líderes em sociedades humanoides, então guiam os assentamentos infiltrados em caminhos violentos e destrutivos. Entre humanoides que possuam inclinações cruéis, um perseguidor sem rosto pode se tornar um incitador proeminente, levando um grupo a novos picos de depravação e violência. Entretanto, inevitavelmente os perseguidores sem rosto infiltrados levam seus seguidores à ruína. Após isso, o ugothol eventualmente se afasta para seguir seu próprio caminho — seja porque sua verdadeira natureza está para ser descoberta, ou porque espoliou ou devastou todos os recursos locais.

Um ugothol só consegue nutrição através de sua longa língua sugadora de sangue. Suas presas ostentam ferimentos distintos de três furos perto de artérias maiores. Corpos ostentando tais marcas normalmente são as primeiras pistas da presença de um perseguidor sem rosto, embora às vezes elas sejam negligenciadas como marcas pertencentes a um vampiro ou chupacabra.

INFLUÊNCIAS ANTIGAS

Os mestres velados influenciaram a antiga Azlante e invocaram o apocalipse da Queda de Terra para destruir Azlante quando a humanidade se tornou orgulhosa demais. Em uma reviravolta irônica considerando a forte intolerância alghollthu com a fé, este mesmo ato apocalíptico também trouxe a Golarion o poderoso artefato *Pedra Estelar* que transforma mortais em deuses.

PERSEGUIDOR SEM ROSTO — CRIATURA 4

CM | MÉDIO | ABERRAÇÃO

Percepção +10; visão no escuro
Idiomas Alghollthu, Aquan, Comum; *idiomas*
Perícias Acrobatismo +12, Atletismo +12, Dissimulação +13, Furtividade +13, Ladroagem +9
For +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3
Itens couro batido, espada longa

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +9, **Von** +12; +2 de estado em todos os salvamentos contra auditivo e visual
PV 60; **Resistências** contundente 5

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ espada longa +14 (versátil Pf), **Dano** 1d8+6 cortante
Corpo a Corpo ◆ garra +12 (ágil), **Dano** 2d6+6 cortante mais Atracar
Magias Ocultistas Inatas CD 19; **Constante (5º)** *idiomas*
Assumir Forma (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) O perseguidor sem rosto gasta 10 minutos remodelando a aparência dele para assumir a forma de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Ele recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Dissimulação para se passar por essa criatura.
Ataque Furtivo O perseguidor sem rosto causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Compressão Quando o perseguidor sem rosto obtiver sucesso em Espremer-se, ele se move através do espaço aperto à Velocidade total. Locais estreitos não são terreno difícil para um perseguidor sem rosto.
Nutrir-se de Sangue ◆ O perseguidor sem rosto usa a língua de três pontas dele para beber o sangue de uma criatura adjacente que esteja restringida ou inconsciente. A criatura fica drenada 1.
Reverter Forma ◇ **Requerimentos** O perseguidor sem rosto está em uma forma assumida. **Efeito** O perseguidor sem rosto retorna à forma verdadeira dele. Até o início do próximo turno do perseguidor, ele recebe +2 de bônus de estado em jogadas de salvamento, rolagens de ataque, rolagens de dano e testes de perícia.

TESOURO DE ALGHOLLTHUS

Embora a maioria dos alghollthus não possua a ganância que tenta os mortais, eles reúnem riquezas e ferramentas mágicas para usar em seus esquemas. Um dado aboleth ou mestre velado também pode usar joias e outros objetos mágicos. Perseguidores sem rosto e outros servos humanoides dos alghollthus usam armas e armaduras, como a espada de um perseguidor sem rosto ou o tridente de um ulat-kini, além de outras ferramentas. Estas raças de servos podem ter os mesmos hábitos de acumulação de outros humanoides.

ALGHOLLTHU MESTRE (ABOLETH)

Aboleths formam o núcleo da sociedade alghollthu e, embora sejam o "povo comum" de sua própria sociedade, eles se veem como mestres de todas as outras. Diferente de seus líderes, que mascaram suas ações usando disfarces mágicos, os aboleths adoram suas formas monstruosas similares a peixes primevos com tentáculos. Mestres da manipulação psíquica, eles são uma espécie tão antiga que estavam presentes na infância do mundo, antes que os deuses voltassem sua atenção para o planeta. Eles acreditam que possuem o direito de controlar todas as outras formas de vida, então a ideia de que escravos em potencial possam ter fé em um poder superior além deles mesmos enfurece os aboleths.

ALGHOLLTHU MESTRE — CRIATURA 7

INCOMUM | OM | ENORME | ABERRAÇÃO | AQUÁTICO

Percepção +17; visão no escuro

Idiomas Aklo, Alghollthu, Aquan, Comum, Subterrâneo

Perícias Atletismo +16, Dissimulação +15, Intimidação +15, Ocultismo +16, Saber (uma subcategoria qualquer) +14

For +5, **Des** +1, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +4

Nuvem de Muco (aura, doença) 1,5 metros. Enquanto estiver embaixo d'água, um aboleth exala uma nuvem de gosma transparente. Uma criatura adjacente ao aboleth que respire ar deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 25 a cada rodada ou perde a habilidade de respirar ar, mas adquire a habilidade de respirar água por 3 horas.

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +10, **Von** +16

PV 135

Velocidade 3 metros, natação 18 metros

Corpo a Corpo ❖ tentáculo +16 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d8+10 contundente mais gosma

Magias Ocultistas Inatas CD 25; **7º** *projetar imagem* (à vontade), *véu* (à vontade); **6º** *cena ilusória* (à vontade), *dominar* (×3); **5º** *objeto ilusório* (à vontade); **4º** *terreno alucinatório* (à vontade); **3º** *padrão hipnótico* (à vontade)

Gosma (maldição, ocultista, virulento) **Salvamento** Fortitude CD 25; **Estágio 1** nenhum efeito nocivo (1 rodada); **Estágio 2** a pele da vítima amacia, infligindo drenado 1 (1 rodada); **Estágio 3** a pele da vítima se torna uma membrana clara e gosmenta, infligindo drenado 2 até a maldição acabar; a cada hora que esta membrana permanecer seca, o valor da condição drenada da criatura aumenta em 1 (permanente). A magia *remover doença* pode neutralizar esta maldição, mas imunidade a doença não oferece proteção contra ela.

MESTRES VELADOS (VIDILETH)

Os poderosos vidileths são os insidiosos mestres velados dos alghollthus. Estes manipuladores de mente e corpo lideram abertamente sua espécie, usando suas habilidades de mudar de forma para enganar e andar entre humanos e outras espécies sapientes. Muitos mestres velados são ainda mais poderosos do que o espécime típico apresentado aqui e podem usar uma ampla variedade de magias e rituais arcanos e ocultistas.

Embora mestres velados possuam poder de combate significativo e perícias mágicas impressionantes, o maior perigo que apresentam aos outros é sua habilidade extraordinária de se infiltrar em sociedades muito diferentes das suas. Os aventureiros e teóricos da conspiração mais paranoicos temem que cada cidade maior esteja infestada por uma cabala secreta de vidileths, enquanto outros encaram isto como bobagem e alarmismo. A verdade provavelmente está em algum lugar no meio desses extremos, já que não são precisos muitos mestres velados puxando as cordas por trás da cortina para trazer devastação a uma nação inteira!

MESTRE VELADO — CRIATURA 14

RARO | OM | GRANDE | ABERRAÇÃO | AQUÁTICO

Percepção +25; visão no escuro

Idiomas Aklo, Alghollthu, Aquan, Comum, Subterrâneo; *idiomas*

Perícias Arcanismo +27, Atletismo +24, Dissimulação +28, Furtividade +24, Intimidação +26, Ocultismo +29, Saber (uma subcategoria qualquer) +29, Sociedade +27

For +6, **Des** +6, **Con** +8, **Int** +7, **Sab** +5, **Car** +6

Nuvem de Muco (aura, doença) Como aboleth, mas CD 36, 9 metros de raio e 24 horas.

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +22, **Von** +24; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 270; **Imunidades** controlado, eletricidade, mental; **Resistências** frio 20

Velocidade 3 metros, natação 24 metros

Corpo a Corpo ◆ garra +30 (ágil, alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d10+12 cortante mais gosma

Corpo a Corpo ◆ presas +28 (ágil, alcance 3 metros, mágico, versátil Ct), **Dano** 3d8+12 perfurante mais gosma e consumir memórias

Corpo a Corpo ◆ tentáculo +28 (ágil, alcance 6 metros, eletricidade, mágico), **Dano** 7d6 de eletricidade mais lança de pensamento

Magias Ocultistas Inatas CD 37; **9º** *projetar imagem* (à vontade); **8º** *cena ilusória* (à vontade), *sugestão* (×3); **7º** *véu* (à vontade); **6º** *dominar* (×3); **5º** *objeto ilusório* (à vontade), *porta dimensional* (×3), *terreno alucinatório* (à vontade); **3º** *ler mente* (à vontade), *levitação* (à vontade), *página secreta* (à vontade), *padrão hipnótico* (à vontade); **Constante (5º)** *idiomas*

Rituais Ocultistas CD 37; *obrigação* (5º)

Consumir Memórias (mental, ocultista) Quando um mestre velado desfere um Golpe de presas contra uma criatura, ele pode consumir algumas de memórias da criatura. O alvo deve obter sucesso em uma jogada de salvamento de Fortitude CD 37 ou fica estupefato 1. Um mestre velado recupera 5 Pontos de Vida a cada vez que obtiver sucesso em consumir memórias. Quando um mestre velado consome memórias, ele aprende algumas das memórias da criatura (sujeito ao critério do MJ).

Gosma (maldição, ocultista, virulenta) Como alghollthu mestre, mas CD 36.

Lança de Pensamento (encantamento, maldição, ocultista) Uma criatura tocada pelos tentáculos do mestre velado, tenham eles causado dano ou não, deve tentar um salvamento de Vontade CD 34, ficando lenta 1 em uma falha ou lenta 2 em uma falha crítica. Cada vez que a criatura afetada encerrar o turno dela, o valor de lenta diminui em 1.

Rajada de Tentáculos ◆◆ O mestre velado sova com seus tentáculos. Realize um Golpe de tentáculo contra cada criatura no alcance dele. Faça somente uma rolagem de ataque e role o dano somente uma vez para todos os alvos.

Sugestão Retardada (encantamento, ocultista) Quando um mestre velado obtém sucesso em conjurar *dominar* sobre uma criatura, uma magia de *sugestão* é acionada quando a magia *dominar* é encerrada. Esta *sugestão* normalmente faz o alvo retornar ao mestre velado para que a criatura possa conjurar *dominar* novamente, mas um mestre velado pode determinar que a *sugestão* ordene coisas diferentes.

Trocar Forma ◆ (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) Uma vez por rodada, um mestre velado pode assumir a aparência de um humanoide de tamanho Grande, Médio ou Pequeno, ou retornar à forma verdadeira dele. Enquanto estiver em forma de humanoide, a Velocidade do mestre velado é 9 metros e ele perde sua aura de nuvem de muco e Velocidade de natação. Se a forma de humanoide assumida não tiver o traço aquático, o mestre velado perde seu próprio traço aquático. Na forma de humanoide, o mestre velado pode usar armas ou realizar Golpes que funcionam similar ao ataque de tentáculo dele, mas utiliza o alcance da forma atual. Se a forma assumida tiver presas ou garras, o mestre velado também pode desferir esses Golpes, mas estes ataques não possuem a gosma do mestre velado.

OUTROS ALGHOLLTHUS

Enquanto os mestres velados são os governantes da sociedade alghollthu, eles não são os mais poderosos do seu tipo. Criaturas maiores e mais misteriosas que funcionam como redes orgânicas de pensamentos, imensos engenhos de guerra aquáticos ou extratores de segredos antigos especializados habitam suas cidades afundadas. Enquanto isso, o mundo acima continua infestado com criaturas que foram originalmente criadas pelos alghollthus, mas há muito se afastaram dos seus progenitores aquáticos para tornarem-se monstruosidades sinistras independentes.

DIVINDADES ANGELICAIS

Os anjos mais poderosos pertencem a uma categoria de semideuses chamados de lordes empíreos – um título compartilhado com outros semideuses poderosos de tendência bondosa vindos das hostes de arcontes, azatas e outros habitantes dos planos celestiais. A mais poderosa e conhecida dos lordes empíreos é Sarenrae.

Anjo

As hostes celestiais de anjos contêm mensageiros e guerreiros, divididos em coros baseados em suas habilidades e responsabilidades. A maioria dos anjos são neutros e bons e vivem no Nirvana, o plano da virtude e iluminação. Entretanto, alguns anjos, incluindo várias divindades angelicais, possuem tendências diferentes e algumas até habitam outros planos. Independente da tendência, anjos continuam sendo mensageiros benevolentes com auras mágicas que auxiliam seus aliados.

Cassisiano (Anjo do Arquivo)

Os mais fracos dos anjos, cassisianos normalmente servem como mensageiros para anjos mais poderosos ou guias espirituais para mortais. A despeito de seu intelecto limitado, cassisianos possuem uma memória muito precisa, particularmente para escritos. A maioria dos cassisianos é formada das almas de mortais confiáveis, mas alguns surgem de fragmentos de anjos maiores destruídos a serviço dos reinos celestiais.

CASSISIANO **CRIATURA 1**

NB | MINÚSCULO | ANJO | CELESTIAL

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal

Perícias Acrobatismo +6, Diplomacia +6, Furtividade +6, Religião +6

For –1, **Des** +1, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +1

CA 18; +1 de estado contra criaturas malignas; **Fort** +7, **Ref** +6, **Von** +4; +1 de estado em todos os salvamentos contra criaturas malignas

PV 20; **Fraquezas** maligno 3; **Resistências** fogo 3, frio 3

Transferir Proteção Uma criatura não-maligna pode vestir um cassisiano voluntário como um elmo. Enquanto o fizer, o cassisiano não pode realizar ações, mas a criatura estende o +1 de bônus de estado na CA e em salvamentos contra criaturas malignas para seu usuário. A qualquer momento, o cassisiano pode se soltar de seu usuário como uma ação.

Velocidade voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ cabeçada +6 (acuidade, ágil, bondoso, mágico), **Dano** 1d6–1 contundente mais 1d4 bondoso

Magias Divinas Inatas CD 16; **4º** *ler presságios*; **1º** *curar*, *detectar tendência* (à vontade; somente mal); **Truques Mágicos (1º)** *intuir direção*, *luz*

Raios Oculares ❖❖ (concentração, divino, evocação) O cassisiano solta raios de calor ou frio dos olhos dele, causando 2d6 de dano de fogo ou frio (Reflexos básico CD 17) em todas as criaturas em uma linha de 4,5 metros. Ele não pode usar Raios Oculares novamente por 1d4 rodadas.

Repositório de Saber Embora o cassisiano não seja particularmente inteligente, ele possui memória perfeita e é capaz de se lembrar de tudo que vê e ouve. Isto permite que ele faça testes de Saber sobre qualquer tópico, pressupondo (a critério do MJ) que o cassisiano já viu o tópico em questão anteriormente. O intelecto limitado do cassisiano frequentemente impede que ele aja de acordo com o conhecimento, fazendo dele uma melhor fonte do que seria um agente, em matéria de uso de informações.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) Um cassisiano pode assumir a forma de um cão, humanoide alado, peixe ou pombo. Normalmente isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente). Quaisquer mudanças além disso, específicas às formas, são listadas abaixo.

- **Cão** tamanho Pequeno; faro (impreciso) 9 metros, Velocidade 12 metros; **Corpo a Corpo** mandíbulas +7, **Dano** 1d6+2 perfurante mais Tombar
- **Peixe** Velocidade de natação 9 metros

Coral (Anjo do Coro)

Corais são cantores incríveis que preenchem os salões do Nirvana com cantos pios e hinos sacros. Eles são formados das almas de bardos e outros artistas talentosos. Embora evitem conflitos, ocasionalmente vão ao reino mortal para entregar bons presságios

e mensagens auspiciosas. Anjos corais frequentemente servem à deusa Shelyn, mas também podem servir outras divindades boas e lordes empíreos.

CORAL — CRIATURA 6

NB | PEQUENOS | ANJO | CELESTIAL

Percepção +14; visão no escuro
Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*
Perícias Acrobatismo +12, Diplomacia +15, Performance +17, Religião +14
For +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +5

CA 24; **Fort** +10, **Ref** +14, **Von** +16; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 100; **Fraquezas** maligno 5; **Resistências** sônico 5
Aura Harmonizante (aura, divino, evocação, sônica) 6 metros. Aliados na área recebem +2 de bônus de estado em rolagens de dano sônico e +1 de bônus de estado na CA e em todos os salvamentos contra efeitos auditivos e sônicos. Inimigos na área sofrem –2 de penalidade de estado em rolagens de dano sônico e –1 de penalidade de estado na CA e em todas os salvamentos contra efeitos auditivos e sônicos.

Velocidade 9 metros, voo 12 metros
Corpo a Corpo ❖ punho +14 (acuidade, ágil, bondoso, mágico), **Dano** 3d6+1 contundente mais 1d6 bondoso
Distância ❖ hino perfurante +17 (bondoso, distância 27 metros, mágico, sônico), **Dano** 4d6 sônico mais 1d6 bondoso e aria ensurdecedora
Magias Divinas Inatas CD 23, ataque +13; **3º** *curar*, *explosão sonora*, *remover doença*, *remover maldição*, *remover medo* (à vontade); **2º** *explosão sonora* (à vontade), *invisibilidade* (à vontade; somente em si); **1º** *contraperformance* (à vontade; *Livro Básico* 386). **Truques Mágicos (3º)** *inspirar competência* (*Livro Básico* 386), *inspirar coragem* (*Livro Básico* 387), *som fantasma*; **Constante (5º)** *idiomas*
Rituais Divinos CD 23; *mensageiro angelical*
Aria Ensurdecedora Em um acerto crítico com um hino perfurante, o alvo fica surdo por 1 minuto.
Harmonizar ❖ O anjo coral adiciona a harmonia dele a um anjo coral aliado dentro da aura harmonizante. O aliado pode conjurar *acalmar emoções* ou *heroísmo* no próximo turno dele no lugar da *explosão sonora* de 3º nível que possui ou elevar a *explosão sonora* de 3º nível em 1 nível. Se cinco anjos coral diferentes usarem Harmonizar no mesmo anjo coral aliado, ele pode conjurar *decreto divino* no lugar da *explosão sonora* de 3º nível que possui.

LOCALIZAÇÃO DE ANJOS

Anjos normalmente vivem no Nirvana ou em outros planos celestiais, mas suas missões podem levá-los ao Plano Material. Conjuradores podem conjurá-los em busca de auxílio ou conselhos em tempos de necessidade, e eles podem ser encontrados, embora raramente, em cruzadas contra os ínferos no Inferno, no Abismo ou em outros destinos planares.

BALISSE (ANJO DA CONFISSÃO)

Balisses (ou anjos da confissão), buscam ajudar mortais presos em dilemas morais ou crises de fé. Balisses preferem orientar as pessoas para que decidam sozinhas em vez de demandar obediência a uma causa superior, pois a crença intrínseca é ainda mais poderosa do que a obediência cega. Embora a maioria dos balisses sejam fundamentalmente honestos, eles usam sua habilidade anjo guardião para parecer menos intimidadores e diminuir a chance do mortal simplesmente concordar com a opinião de um ser obviamente divino. Balisses frequentemente são formados das almas de seres que cometeram atos malignos, mas foram redimidos. Muitos servem à deusa Sarenrae, mas eles também podem servir a outras divindades boas e lordes empíreos.

TESOURO DE ANJOS

Muitos anjos usam armaduras primorosas ou empunham belas armas que são frequentemente mágicas. Embora não sejam maculados por pecados mortais como orgulho ou avareza (salvo exceções muito raras e trágicas), eles gostam da beleza de roupas finas, joias primorosas e arte em geral.

BALISSE — CRIATURA 8

NB | MÉDIO | ANJO | CELESTIAL

Percepção +18 (+20 para detectar mentiras e ilusões); visão no escuro
Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*
Perícias Acrobatismo +14, Diplomacia +17, Religião +18
For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +6, **Car** +5
Itens *cimitarra +1 impactante*

CA 26; **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +18; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 145; **Fraquezas** maligno 10; **Resistências** fogo 15
Aura de Confissão (aura, divino, encantamento, mental) 6 metros. Criaturas na aura do balisse são sujeitas a *zona da verdade* (CD 23). Adicionalmente, se estas criaturas escolherem expressar honestamente seus próprios sentimentos conflitantes, a aura torna mais fácil para elas organizarem as palavras para expressar esses sentimentos.

Velocidade 9 metros, voo 12 metros
Corpo a Corpo ❖ *cimitarra flamejante* +20 (amplitude, bondoso, enérgica, fogo, mágico), **Dano** 2d6+8 cortante mais 1d6 bondoso e 1d6 de fogo
Magias Divinas Inatas CD 26; **4º** *curar*, *ira divina*, *paralisar*, *remover doença*, *remover maldição*; **3º** *remover medo* (à vontade); **2º** *invisibilidade* (à vontade; somente em si); **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente mal)
Rituais Divinos CD 26; *expiação*, *mensageiro angelical*, *obrigação*
Armamento Flamejante (divino, evocação) Qualquer arma recebe o efeito da runa de propriedade *flamejante* enquanto um balisse a empunhar.
Anjo Guia ❖ (divino, transmutação) Enquanto estiver invisível, um balisse pode se anexar espiritualmente a um mortal não-maligno. Quando o fizer, ele se mescla com o corpo do mortal e fica incapaz de usar quaisquer das magias e habilidades dele que não sejam para interagir com o mortal. Ele deve usar Anjo Guia novamente para deixar o mortal. Enquanto estiver mesclado com o mortal, o balisse pode assumir uma forma à escolha dele que somente o mortal é capaz de ver, como a forma de um pequeno anjo no ombro do mortal. Alternativamente, ele pode se comunicar com o mortal usando uma voz desincorporada, que somente o mortal é capaz de ouvir.
Marca do Impenitente ❖❖ (divino, evocação, maldição) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O balisse marca uma criatura maligna dentro de sua aura de confissão como irredimível. Ele pode fazê-lo somente após uma tentativa falha de convencer a criatura a se arrepender. A criatura tocada sofre –1 de penalidade de estado na CA e salvamentos, reduz as resistências dela em 2 pontos e adquire fraqueza 2 a dano bondoso. A duração depende do salvamento de Vontade do alvo contra CD 26.
Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A duração é 1 rodada.
Falha A duração é 1 dia.
Falha Crítica A duração é permanente.

DEVA ASTRAL (ANJO EMISSÁRIO)

Devas astrais são a elite dos mensageiros e emissários dos reinos celestiais e servem a divindades e exércitos celestiais entregando mensagens, executando reconhecimento e fornecendo suporte para os necessitados. Eles vigiam viajantes planares e tomam mortais poderosos sob suas asas para ensiná-los. Devas astrais carregam pergaminhos contendo mensagens importantes e outros segredos celestiais.

Devas astrais podem se formar espontaneamente das almas de mortais excepcionais de tendência bondosa, mas às vezes são criados de tais almas intencionalmente por divindades ou semideuses. Nestes casos, devas astrais frequentemente ostentam traços físicos que os marcam como afiliados próximos daquela divindade. Um deva astral criado por Sarenrae, por exemplo, pode ter cabelos feitos de fogo, enquanto um criado por Torag pode parecer mais enânico e um criado por Desna pode ter asas de borboleta em vez de emplumadas. Não é incomum que devas astrais criados por divindades ordeiras e boas ou caóticas e boas partilhem a tendência de seu criador.

DEVA ASTRAL — CRIATURA 14

NB | MÉDIO | ANJO | CELESTIAL

Percepção +26; visão no escuro
Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*
Perícias Acrobatismo +24, Diplomacia +26, Intimidação +28, Religião +24
For +8, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +6
Itens *martelo de guerra +2 impactante*

CA 36; **Fort** +27, **Ref** +26, **Von** +22; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 285; **Fraquezas** maligno 15
Aura do Viajante (abjuração, aura, divino) 6 metros. Criaturas na aura do deva astral são protegidas contra dano ambiental de qualquer plano, incluindo calor e frio severos e extremos, assim como a perigos mais exóticos. O deva astral nunca fica desprevenido para criaturas dentro da aura dele.
Anistia do Mensageiro (abjuração, divino) Um deva astral com uma mensagem para transmitir é continuamente protegido pelo efeito de *santuário* (CD 32). Se o deva quebrar o *santuário*, o efeito retorna se ele cessar hostilidades por 10 minutos.

Velocidade 12 metros, voo 22,5 metros
Corpo a Corpo ❖ *martelo de guerra sagrado* +30 (bondoso, empurrar, mágico), **Dano** 2d8+22 contundente mais 1d6 bondoso
Magias Divinas Inatas CD 36, ataque +28; **7º** *barreira de lâminas*, *curar*, *decreto divino*, *ira divina*, *remover doença*, *remover maldição*, *remover medo*; **4º** *discernir mentiras* (à vontade); **2º** *invisibilidade* (à vontade; somente em si); **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente mal); **Truques Mágicos (7º)** *luz*; **Constante (5º)** *idiomas*
Rituais Divinos CD 36; *mensageiro angelical*
Armamento Divino (divino, evocação) Qualquer arma recebe o efeito da runa de propriedade *sagrada* enquanto um deva astral a empunhar.
Golpe Atordoante ❖ **Requerimentos** O deva astral atingiu um adversário anteriormente neste turno usando um Golpe com arma. **Efeito** O deva astral faz um Golpe com arma contra o adversário. Em um sucesso, o adversário deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 34 ou fica atordoado 1. Em uma falha crítica, o adversário fica atordoado 2 (em vez de atordoado 1).

OUTROS ANJOS

Os anjos mais poderosos são conhecidos como solares, mas vários outros podem ser encontrados no Nirvana dedicados às suas próprias missões ou objetivos. Geralmente os anjos possuem a aparência de humanoides belos e, com frequência, levemente andrógenos, e os mais poderosos frequentemente possuem dois ou até quatro pares de asas emplumadas.

TOCAS DE ANKHRAV

Como se a aparição de um ankhrav faminto em uma fazenda já não fosse ruim o suficiente, ela quase sempre indica a proximidade de uma colmeia ankhrav próxima. Uma quantidade perturbadora de ankhravs pode habitar um covil. Entretanto, aventureiros corajosos o suficiente para rastejar pelas tocas emaranhadas são frequentemente recompensados com grandes quantias de tesouros, pois os ankhravs possuem o hábito de arrastar suas vítimas para os cantos mais profundos dos seus lares para se alimentarem e normalmente descartam os restos com a maior parte do equipamento intacto.

Ankhrav

Ankhravs são predadores imensos, escavadores e insetoides, considerados uma praga comum por habitantes das áreas rurais do mundo.

ANKHRAV

Estes monstros escavadores do tamanho de cavalos geralmente evitam áreas densamente povoadas como cidades, mas sua predileção por gado e carne humanoide garante que os ankhravs não permaneçam nos ermos por muito tempo. Fazendeiros desesperados com seus campos infestados por ankhravs frequentemente possuem poucas saídas que não sejam procurar o auxílio de aventureiros.

ANKHRAV — CRIATURA 3

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +7; sentido sísmico (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +11, Furtividade +8

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +0, **Car** –2

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +8, **Von** +7

PV 40

Velocidade 7,5 metros, escavação 6 metros

Corpo a Corpo ◆ maxilas +13 (ácido), **Dano** 1d8+4 perfurante mais 1d6 de ácido

Distância ◆ cuspe de ácido +10 (ácido, alcance 9 metros), **Dano** 3d6 de ácido

Borrifo de Ácido ◆◆ (ácido) **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** O ankhrav cospe ácido em um cone de 9 metros, causando 3d6 de dano de ácido e 1d6 de dano persistente de ácido (Reflexos básico CD 20).

Mordida Despedaçadora de Armadura ◆◆ O ankhrav realiza um Golpe de maxilas; se o Golpe acertar, a armadura do alvo sofre o dano e o dano de ácido ultrapassa a Dureza da armadura.

MÃE DA COLMEIA

Mães da colmeias ankhravs são predadores temíveis facilmente distinguíveis do ankhrav típico não apenas por seu grande tamanho, mas pela presença de um par de grandes braços parecidos com os de um louva-a-deus, afiados como navalhas.

MÃE DA COLMEIA — CRIATURA 8

INCOMUM | N | ENORME | ANIMAL

Percepção +16; sentido sísmico (impreciso) 27 metros, visão no escuro

Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +20, Furtividade +11, Sobrevivência +16

For +6, **Des** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 29; **Fort** +18, **Ref** +15, **Von** +14

PV 120

Ataque de Oportunidade ↩

Velocidade 7,5 metros, escavação 6 metros

Corpo a Corpo ◆ maxilas +20 (ácido), **Dano** 2d8+6 perfurante mais 2d6 de ácido

Distância ◆ cuspe de ácido +17 (ácido, alcance 9 metros), **Dano** 5d6 de ácido

Borrifo de Ácido ◆◆ (ácido) A mãe da colmeia cospe ácido em um cone de 18 metros, causando 8d6 de dano de ácido e 1d6 de dano persistente de ácido (Reflexos básico CD 26). Ela não pode cuspir ácido novamente por 1d4 rodadas.

Feromônio do Frenesi ◆◆ A mãe da colmeia libera um feromônio que faz todos os outros ankhravs em uma emanação de 30 metros ficarem acelerados 1 até o início do próximo turno da mãe da colmeia. A ação extra pode ser usada somente para Andar, Escavar ou Golpear. A mãe da colmeia não pode liberar o feromônio novamente por 1d4 rodadas.

Mordida Despedaçadora de Armadura ◆◆ A mãe da colmeia realiza um Golpe de maxilas; se o Golpe acertar, a armadura do alvo sofre o dano e o dano de ácido ultrapassa a Dureza da armadura.

Aparição

Aparições são mortos-vivos malévolos que drenam vida e evitam a luz. Suas formas sombrias e incorpóreas são pontuadas com olhos ardentes que refletem seu ódio pelos vivos, enquanto suas garras sombrias são armas que roubam a vitalidade de seus inimigos. Uma aparição pode ser criada por necromancia corrompida, mas mais frequentemente são o resultado de um matador ou mutilador eremita que, mesmo em morte, não desistiu de seu comportamento cruel. Complicando ainda mais o assunto está o fato de que aparições também se reproduzem consumindo e transformando os vivos em criaturas como elas — o que significa que um punhado de aparições deixadas sozinhas pode facilmente gerar uma horda de escuridão.

Aparições não pesam nada e nem são feridas pela maioria dos ataques físicos. Elas assombram qualquer lugar em que possam se alimentar dos vivos, embora sua vulnerabilidade à luz solar as confine aos lugares sombrios do mundo — locais onde podem se mesclar com a escuridão antes de engolfar silenciosamente sua presa.

Aparições formam bandos com outras do seu tipo em locais onde a morte e a destruição são comuns — fronteiras assoladas pela guerra, submundos metropolitanos governados por suseranos criminosos ou locais de ritos de cultos inferais. Nestes lugares, os vivos fazem bem em andar com bastões solares e clérigos poderosos ao seu lado. Ruínas, esgotos e estruturas abandonadas fornecem santuário para aparições durante o dia, pois essas criaturas caçam exclusivamente à noite ou em locais escuros. Aparições são espertas o suficiente para aproveitar sua incorporalidade em combate, habitando em cavernas tortuosas ou estruturas com corredores e evitando áreas abertas.

Como são formadas puramente da antivida do Plano de Energia Negativa, aparições permeiam aquele reino profano. Dentro de nações e civilizações governadas pelos mortos-vivos, aparições ocupam posições de poder como assassinos e espiões. Elas estão entre as classes governantes de Geb, mas são mais comuns em Ustalav, onde bandos de aparições vagam por cemitérios e trilhas enevoadas, consumindo as populações de aldeias inteiras. Em outras partes do mundo, aparições geralmente são mais sedentárias e limitam sua atividade a ambientes menores, normalmente apenas o local que escolheu assombrar e suas cercanias imediatas.

APARIÇÃO — CRIATURA 6

OM | MÉDIO | APARIÇÃO | INCORPÓREO | MORTO-VIVO

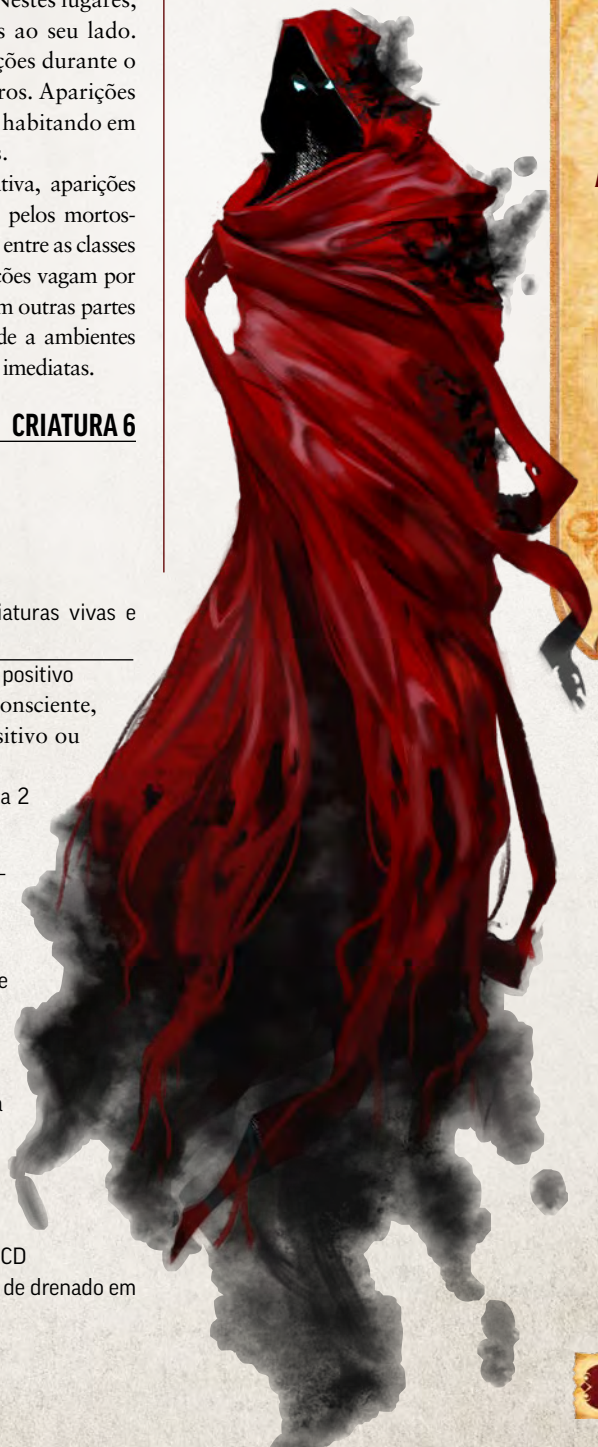
Percepção +14; sentido vital 18 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Necril
Perícias Acrobatismo +14, Furtividade +14, Intimidação +15
For –5, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +5
Sentido Vital (adivinhação, divino) Aparições sentem a essência vital de criaturas vivas e mortas-vivas na distância listada.

CA 24; **Fort** +8, **Ref** +14, **Von** +14; +1 de estado em todos os salvamentos contra positivo
PV 80, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno; **Resistências** todo dano 5 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico)
Impotência à Luz Solar Se estiver sob luz solar direta, a aparição fica atordoada 2 e desajeitada 2.
Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade voo 12 metros
Corpo a Corpo ❖ mão espectral +17 (acuidade), **Dano** 2d8+5 negativo mais drenar vida
Cria de Aparição (divino, necromancia) Um humanoide vivo que seja morto pelo Golpe de mão espectral de uma aparição se ergue como uma aparição após 1d4 rodadas. Esta cria de aparição fica sob o comando de quem a matou. Ela não possui as habilidades Cria de Aparição ou Drenar Vida e fica desajeitada 2 enquanto for uma cria de aparição. Se o criador da aparição morrer, a cria de aparição se torna uma aparição completa e autônoma; ela recupera seu livre arbítrio, adquire as habilidades Cria de Aparição e Drenar Vida e deixa de ficar desajeitada.
Drenar Vida (divino, necromancia) Quando causa dano a uma criatura viva com o Golpe de mão espectral dele, a aparição recebe 5 Pontos de Vida temporários e a criatura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 23 ou fica drenada 1. Outros danos causados pela aparição aumentam o valor de drenado em 1 em um salvamento falho, até um máximo de drenado 4.

APARIÇÕES PAVOROSAS

Aparições pavorosas são variantes muito mais poderosas da aparição comum. Uma aparição pavorosa é uma criatura de 9º nível que pode drenar vida de criaturas com sua mera presença. Frequentemente, uma aparição pavorosa comanda um grupo pequeno de aparições normais e, em vida, pode ter sido um senhor da guerra sanguinário ou general brutal.



MONSTROS ASSOCIADOS

Embora sejam vermes incapazes de formar alianças verdadeiras, aranhas aparecem junto de muitos tipos de criaturas, incluindo espreitadores de teias (página 166). Conjuradores às vezes convocam aranhas usando *convocar animal*, e enxames de aranhas possuem modos de brotar em praticamente qualquer lugar nos momentos mais inoportunos.

ARANHA

Poucos insetos comuns inspiram tanto medo quanto as infames aranhas.

ENXAME DE ARANHAS

Uma abundância de comida, o chocar súbito de uma ninhada ou uma influência mágica pode fazer aranhas menores se unirem em massas aterrorizantes e mortais.

ENXAME DE ARANHAS — CRIATURA 0

N | GRANDE | ANIMAL | ENXAME

Percepção +4; sentido de teia, visão no escuro

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +2, Furtividade +5

For –2, **Des** +3, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –4

Sentido de Teia O enxame de aranhas possui sentido sísmico impreciso para detectar as vibrações de criaturas tocando a teia dele.

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +7, **Von** +2

PV 12; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área 5, dano de respingo 5; **Resistências** contundente 2, cortante 5, perfurante 5

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros

Mordidas de Enxame ❖ Cada inimigo no espaço do enxame sofre 1d4 de dano perfurante (Reflexos básico CD 14). Uma criatura que falhar no salvamento é exposta a veneno de enxame de aranhas.

Veneno de Enxame de Aranhas (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 14; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 1 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 1d4 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada)

ARANHA CAÇADORA

Aranhas caçadoras são o tipo mais comum de aranha gigante, ainda que não sejam as maiores.

ARANHA CAÇADORA — CRIATURA 1

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +7; sentido de teia, visão no escuro

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +5, Furtividade +7

For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –4

Sentido de Teia Como enxame de aranhas.

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +5

PV 16

Saltar Sobre Presa ➲ (ataque) **Requerimentos** Iniciativa ainda não foi rolada. **Acionamento** Uma criatura toca a teia da aranha caçadora enquanto a aranha está sobre ela. **Efeito** A aranha caçadora automaticamente percebe a criatura e Anda, Escala ou Desce na Teia antes de rolar iniciativa.

Velocidade 7,5 metros, escalada 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +9 (acuidade), **Dano** 1d6+2 perfurante mais veneno de aranha caçadora

Distância ❖ teia +7 (incremento de distância 9 metros), **Efeito** armadilha de teia

Armadilha de Teia Uma criatura atingida pelo ataque de teia da aranha caçadora fica imobilizada e presa na superfície mais próxima até Escapar (CD 17).

Descer na Teia ❖ (movimento) A aranha caçadora se move em linha reta para baixo até 12 metros, suspensa por uma linha de teia. Ela pode ficar pendurada na teia ou soltar-se. A distância que ela Desce na Teia não é

considerada para dano de queda. Uma criatura que obtiver sucesso em Golpear a teia (CA 20, Dureza 3, 5 PV) a rompe, fazendo a aranha cair.

Veneno de Aranha Caçadora (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 16; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d10 de dano de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 2** 1d12 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno, desajeitado 2 e desprevenido (1 rodada)

TARÂNTULA GIGANTE

Tarântulas são predadores de emboscada, mas também atacam presas em locais abertos.

TARÂNTULA GIGANTE — CRIATURA 6

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +14; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +16, Furtividade +11

For +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –4

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +13, **Von** +10

PV 135

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ presas +17, **Dano** 2d8+8 perfurante mais veneno de tarântula gigante

Corpo a Corpo ◆ perna +17 (alcance 3 metros), **Dano** 1d12+8 contundente mais Tombar

Barragem de Pelos ◆◆ A tarântula esfrega as pernas dela, lançando pelos que espetam em um cone de 4,5 metros. Isto causa 4d6 de dano perfurante com um salvamento básico de Reflexos CD 25.

Veneno de Tarântula Gigante (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 23; **Duração Máxima** 8 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** 1d6 de dano de veneno, desajeitado 2 e desprevenido (1 rodada); **Estágio 4** 1d6 de dano de veneno e paralisado

ARANHA GOLIAS

Aranhas Golias habitam as selvas mais profundas, onde montam teias grandes como templos e banqueteiam-se com presas enormes, como hipopótamos.

ARANHA GOLIAS — CRIATURA 11

N | IMENSO | ANIMAL

Percepção +22; sentido de teia, visão no escuro

Perícias Acrobatismo +18, Atletismo +23, Furtividade +22

For +8, **Des** +5, **Con** +7, **Int** –5, **Sab** +3, **Car** –4

Sentido de Teia Como enxame de aranhas.

CA 30; **Fort** +25, **Ref** +21, **Von** +17

PV 220

Saltar Sobre Presa ↻ (ataque) Como aranha caçadora.

Velocidade 13,5 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ presas +24 (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+12 perfurante mais veneno de aranha golias

Distância ◆ teia +22 (incremento de distância 18 metros), **Efeito** fio de teia

Descer na Teia ◆ (movimento) Como aranha caçadora, mas a aranha golias pode descer 36 metros e a teia possui CA 20, Dureza 5 e 20 PV.

Fio de Teia Uma criatura atingida pelo ataque de teia da aranha caçadora fica restringida e ligada à aranha, impedindo-a de se afastar da aranha. A aranha pode ter apenas uma criatura presa ao mesmo tempo. A CD para Escapar ou Forçar a teia é 30. O fio pode ser rompido com um Golpe (CD 20, Dureza 5, 20 PV), mas isto não liberta a criatura restringida.

Veneno de Aranha Caçadora (incapacitação, veneno); **Salvamento** Fortitude CD 30; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 2d6 de dano de veneno e lento 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d6 de dano de veneno e lento 2 (1 rodada); **Estágio 3** paralisado por 24 horas

OUTRAS ARANHAS GIGANTES

Existe uma surpreendente quantidade de espécies de aranhas gigantes no mundo. Algumas, como a aranha onírica, cujo veneno cria alucinações estranhas, são relativamente pequenas. Outras, como a imensa aranha ogra, são maiores que cavalos.

OPONENTES DAS ARANHAS DO ÉTER

O Plano Etéreo é um reino esparsamente povoado em comparação com os outros, usado mais para viagens do que para moradia. Ainda assim, as névoas profundas ocultam habitantes como seres parasíticos monstruosos que usam humanoides como incubadoras para ovos ou ínferos nascidos dos medos brutos da vida mortal, e as aranhas do éter estão sempre vigilantes contra as maquinações destes oponentes.

Aranha do Éter

Aranhas do éter são predadores mortais do Plano Etéreo com a aparência de aracnídeos gigantes. Em vez de construir teias de seda, aranhas do éter moldam a essência bruta do Plano Etéreo, tecendo-a em padrões complexos que vagam pelo vazio enevoado. Destes ninhos etéreos, famílias inteiras de aranhas do éter podem observar o Plano Material adjacente, buscando presas fáceis nos cantos escuros ou remotos das terras dos mortais. Uma vez que uma aranha do éter tenha avistado uma refeição, ela ancora seu ninho e aguarda no Plano Etéreo até que sua presa se aproxime. Assim que sua vítima estiver dentro do alcance, a aranha etérea salta para o Plano Material, crava suas presas na vítima e salta de volta para o Plano Etéreo para aguardar enquanto seu veneno afeta o sistema da criatura. Aranhas do éter se movem entre os planos com facilidade, tornando-as extremamente perigosas para os que não podem ver ou atacar inimigos etéreos.

Aranhas do éter não são acéfalas ou malignas — são simplesmente famintas. Se uma refeição em potencial puder saciar o apetite incrível de uma aranha do éter através de outros meios, ela pode ser capaz de barganhar com o aracnídeo por sua vida. Aranhas do éter são especialmente interessadas em itens, informações ou aliados que possam ajudá-las contra seus inimigos.

Até meia dúzia de aranhas do éter podem habitar a mesma teia de éter. Embora aranhas do éter apreciem a companhia umas da outras, elas não formam os mesmos elos que a maioria dos humanoides, e são mais inclinadas a se banquetearem do cadáver de um irmão caído do que a salvá-lo da morte certa.

Aranhas do éter moram em grandes ninhos à deriva no Mundo Fantasma, onde é mais provável que abaixem sua guarda. Viajantes que encontrem uma comuna de aranhas do éter provavelmente terão facilidade em fazer um contato pacífico para comercializar ou até mesmo fazer amizade com estes aracnídeos estranhos. Os ninhos vagam por correntes metafísicas e raramente são vistos duas vezes na mesma vizinhança. Às vezes, um ponto de interesse no Plano Material vizinho as compele a ancorar seu ninho a uma área, criando um lar semipermanente, e os que descobrem sua localização podem retornar repetidamente a ele.

ARANHA DO ÉTER — CRIATURA 5

N | GRANDE | BESTA | ETÉREO

Percepção +12; visão no escuro

Idiomas Aklo

Perícias Atletismo +12, Furtividade +15

For +5, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +7

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +15, **Von** +10

PV 75

Velocidade 12 metros, escalada 6 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +15 (mágico), **Dano** 1d10+7 perfurante mais veneno de aranha do éter e Atracar

Distância ❖ teia +14 (incremento de distância 9 metros, mágico), **Efeito** armadilha de teia etérea

Armadilha de Teia Etérea Uma criatura atingida pelo ataque de teia da aranha do éter fica imobilizada e presa à superfície mais próxima (Escapar CD 22).

Explosão de Teia ❖❖ **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** A aranha do éter lança uma gota de teias armazenadas em um cone de 9 metros. Estas teias podem passar entre o Plano Material e Plano Etéreo. Cada criatura na área fica imobilizada, como em armadilha de teia etérea, a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Reflexos CD 22.

Passo Etéreo ❖ A aranha do éter salta para o Plano Etéreo ou para o Plano Material. A aranha do éter pode permanecer no Plano Etéreo indefinidamente sem sofrer nenhum efeito nocivo. Enquanto estiver nele, ela pode ver claramente no Plano Material com uma distância de 18 metros. Na primeira rodada dela em um encontro, a aranha do éter pode usar esta habilidade uma vez como uma ação livre.

Veneno de Aranha do Éter (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 22; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno e desajeitado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d6 de dano veneno, desajeitado 2 e lento 1 (1 rodada); **Estágio 3** 3d6 de dano de veneno, desajeitado 3 e lento 2 (1 rodada)

Arbóreo

Arbóreos são guardiões das florestas e representantes das árvores. Tão longevos quanto as matas que vigiam, arbóreos se consideram parentes e pastores de árvores em vez de seus jardineiros. Consequentemente, embora os arbóreos tendam a ser lentos e metódicos, eles são capazes de agir assustadoramente rápidos quando forçados a lutar em defesa das matas. Embora raramente procurem a companhia dos povos de vida curta — mesmo elfos são fugazes aos olhos dos arbóreos — e possuam uma desconfiança inerente de mudanças, eles são conhecidos por tolerar aqueles que buscam aprender com seus monólogos extensos e desconexos, especialmente se tais pupilos também expressam desejo de proteger os bosques. Contra aqueles que ameacem seu reino, como lenhadores ansiosos para colher lenha ou colonos tentando estabelecer plantações ou uma cidade, a ira dos arbóreos é inabalável e devastadora. Talvez ironicamente, arbóreos são talentosos em destruir o que outros constroem — um traço que serve bem aos seus membros mais vingativos.

Arbóreos Caídos

Arbóreos possuem um grande respeito pelos membros mortos de sua espécie. Seus elaborados ritos funerários envolvem repousar o arbóreo caído em uma cama de musgos no centro de um bosque de mudas. A decomposição do arbóreo nutre as mudas, garantindo o crescimento de uma nova geração de árvores.

Arbóreo Guardião

Arbóreos guardiões são os patrulheiros da sociedade arbórea. Este povo itinerante possui uma curiosidade inata sobre as matas que habitam e raramente param para se enraizar e descansar na mesma parte da floresta duas vezes. Esta vontade de viajar torna os guardiões patrulheiros e batedores ideais. Embora sejam combatentes robustos, eles são espertos o suficiente para não enfrentarem oponentes perigosos sozinhos. Em vez disto, reportam quaisquer perigos para os regentes arbóreos. Em casos raros, grandes grupos de arbóreos guardiões congregam para formar um bosque. Bosques viajam além das fronteiras de uma floresta para investigar o interior e reunir inteligência sobre ameaças em potencial antes de voltar para reportar suas descobertas. Arbóreos guardiões não pretendem compreender os motivos de outras criaturas — como a maioria das forças do mundo natural, eles são ambivalentes sobre questões mortais que não envolvem suas florestas.

Arbóreo Guardião — Criatura 4

NB | Grande | Planta

Percepção +11; visão na penumbra
Idiomas Arbóreo, Comum, Silvestre
Perícias Atletismo +13, Furtividade +9 (+14 em florestas)
For +5, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1
Itens escudo de casca de árvore grande (Dureza 3, 20 PV, LQ 10), espada longa de pedra

CA 20 (22 com escudo erguido); **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +11
PV 75; **Fraquezas** fogo 10, vulnerabilidade a machado; **Resistências** contundente 5, perfurante 5
Vulnerabilidade a Machado Um arbóreo guardião sofre 5 de dano adicional contra machados.
Ataque de Oportunidade ↻
Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ espada longa de pedra +13 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+10 contundente
Corpo a Corpo ◆ pancada com escudo +13, **Dano** 1d6+10 contundente
Impelir com Escudo ◆◆ O arbóreo guardião Anda e desfere um Golpe de pancada com escudo. Se o ataque acertar, o alvo é empurrado 3 metros.

REDE DE FUNGOS

Regentes arbóreos particularmente velhos e outros arbóreos poderosos podem acessar uma extensa rede de fungos que conecta as raízes de todas as árvores da floresta. Ao fazê-lo, o arbóreo pode descobrir informações sobre ameaças em todo o bosque, mesmo a quilômetros de distância.

ÁRVORE DESPERTA

Regentes arbóreos e outros usuários de magia primal poderosa concedem senciência temporária a árvores para proteger a floresta. Investidos com um bom conjunto de instintos e a habilidade de se mover e atacar, estas árvores despertas seguem os comandos de seus mestres e lutam para proteger seu lar. As estatísticas abaixo também servem bem para folhagens que se animaram por outros métodos, como a influência mística de outra dimensão, um espírito feérico caprichoso ou coisas semelhantes.

ÁRVORE DESPERTA — CRIATURA 6

N | ENORME | PLANTA

Percepção +13; visão na penumbra

Idiomas Arbóreo (incapaz de falar qualquer idioma)

Perícias Atletismo +14, Furtividade +9 (+14 em florestas)

For +6, **Des** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +3, **Car** +0

CA 22; **Fort** +16, **Ref** +9, **Von** +13

PV 100; **Fraquezas** fogo 10, vulnerabilidade a machado; **Resistências** contundente 5, perfurante 5

Vulnerabilidade a Machado Uma árvore desperta sofre 5 de dano adicional contra machados.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ galho +16 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+6 contundente

Corpo a Corpo ❖ raiz +16 (derrubar), **Dano** 2d6+6 contundente

ARBÓREO REGENTE

Arbóreos regentes — também chamados de entes — são grandes e solitárias criaturas responsáveis por proteger uma floresta inteira. Eles possuem uma perspectiva de extremamente longo prazo, e nunca agem impetuosamente ou sem muita deliberação. Eles ocasionalmente se unem em pequenos grupos chamados de arvoredos para partilhar notícias e passar sua sabedoria para os arbóreos guardiões que brotaram sob sua vigília. Em tempos de grande perigo, todos os arvoredos de uma região podem se reunir em grandes encontros para debater sobre uma ameaça por meses e, eventualmente, agir contra ela.

O arbóreo regente típico possui 9 metros de altura, um tronco de 60 centímetros de diâmetro e pesa 2 toneladas.

ARBÓREO REGENTE — CRIATURA 8

NB | ENORME | PLANTA

Percepção +18; visão na penumbra

Idiomas Arbóreo, Comum, Silvestre; *falar com plantas*

Perícias Atletismo +19, Diplomacia +16, Furtividade +11 (+21 em florestas), Intimidação +16, Natureza +18

For +7, **Des** –1, **Con** +6, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

CA 26; **Fort** +20, **Ref** +11, **Von** +16

PV 150; **Fraquezas** fogo 10, vulnerabilidade a machado; **Resistências** contundente 5, perfurante 5

Vulnerabilidade a Machado Um arbóreo regente sofre 5 de dano adicional contra machados.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ galho +19 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d12+7 contundente

Corpo a Corpo ❖ raiz +19 (derrubar), **Dano** 2d8+7 contundente

Distância ❖ rocha +19 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 2d10+7 contundente

Magias Primais Inatas CD 26; **Constante** *falar com plantas*

Arremessar Rocha ❖

Despertar Árvore ❖❖ (concentração, primal) O arbóreo regente faz uma árvore a até 54 metros se erguer sobre suas raízes e lutar como um lacaio, utilizando as estatísticas de uma árvore desperta. O arbóreo regente pode controlar até duas árvores despertas ao mesmo tempo, e é capaz de comandar ambas as árvores como uma ação única, a qual possui os traços auditivo e concentração.

Fender Objetos Quando um arbóreo regente causa dano a uma estrutura ou item, ele causa 2d10 de dano adicional a essa estrutura ou item.

Arconte

Arcontes são guardiões do Paraíso e inimigos do caos e do mal. Eles combatem abertamente o avanço de ínferos, mas também nutrem silenciosamente as sementes da virtude nos mortais, ensinando os habitantes do Plano Material a agir com honra e integridade, promulgar leis justas e afastar o pecado e a tentação.

Arcontes vivem na imensa montanha de sete camadas do Paraíso. Eles se manifestam de almas mortais que respondem a uma voz misteriosa no Jardim no pico da montanha. Lá eles juram servir para sempre a causa da justiça e assumam suas novas formas de arconte. Intensamente ordeiros em sua metamorfose, novos arcontes começam como arcontes lanternas ou outras formas menores, transformando-se em arcontes cada vez maiores conforme sua virtude e conquistas crescem. Cada arconte representa uma virtude em particular, como esperança, caridade, justiça ou coragem e ganha força na presença de mortais que exemplificam esta virtude. Devido à sua natureza extremamente ordeira, arcontes às vezes se estranham com azatas.

Arconte Lanterna

Amigáveis, curiosos e eternamente otimistas, arcontes lanternas incorporam a virtude da esperança. Eles são formados de luz viva em forma corpórea e servem como faróis, guiando mortais em seus momentos mais tenebrosos para o caminho da retidão. Seus corpos luminosos podem oscilar com a sutileza da chama de uma vela ou brilhar como uma tocha. Arcontes lanternas podem controlar todos os aspectos de sua luz com a mesma facilidade que outras criaturas controlam sua expressão facial, levando-os a mudar de cor, piscar ou diminuir e aumentar seu brilho de acordo com suas ações e palavras. Embora sejam efervescentes e tagarelas em conversação, arcontes lanternas são tropas móveis e guardiões impressionantemente estoicos em momentos de conflito, além de serem capazes de unir-se para formar poderosos guerreiros de luz chamados gestaltes.

Arconte Lanterna — Criatura 1

OB | Pequeno | Arconte | Celestial

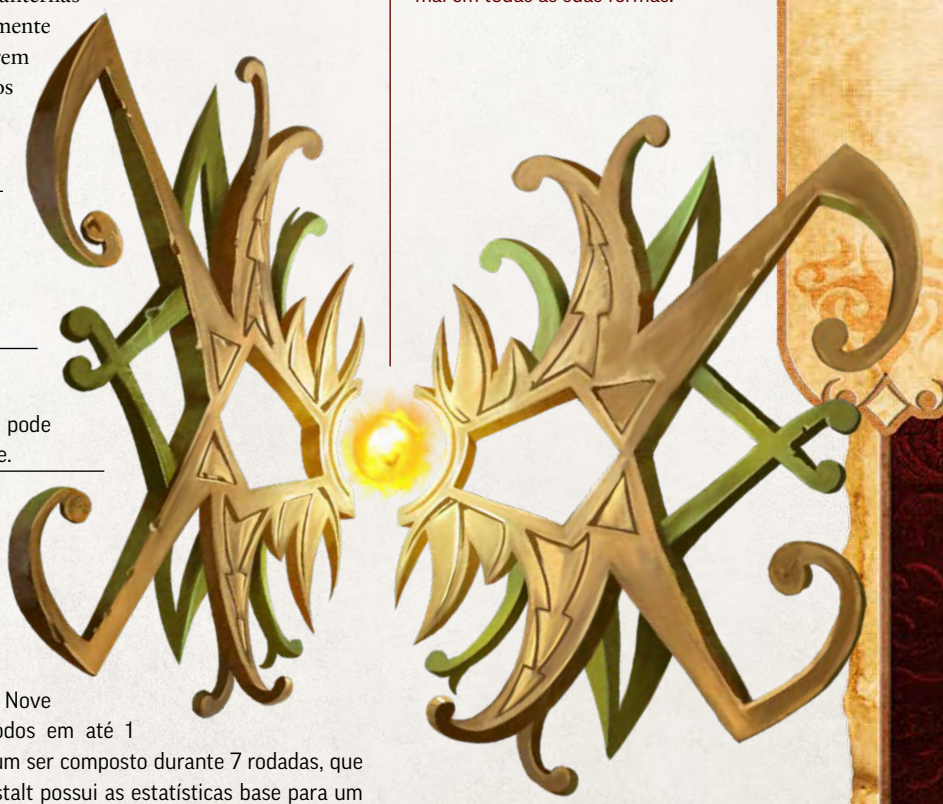
Percepção +6; visão no escuro
Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal
Perícias Acrobatismo +8, Diplomacia +6, Religião +6
For –5, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +1

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +4
PV 20; **Fraquezas** maligno 3; **Resistências** fogo 3
Golpe Retributivo ↻ Um arconte lanterna também pode desferir um Golpe Retributivo com o raio de luz dele.

Velocidade voo 12 metros
Distância ❖ raio de luz +8 (ágil, alcance 9 metros, bondoso, fogo, mágico), **Dano** 1d4 de fogo mais 1d4 bondoso
Magias Divinas Inatas CD 17; **4º** *ler presságios*; **1º** *curar*, *detectar tendência* (à vontade; somente mal); **Truques Mágicos (1º)** *luz*
Gestalt ❖❖❖ (concentração, divino, transmutação) Nove arcontes lanterna podem usar esta atividade, todos em até 1 rodada do primeiro, para se fundirem e formarem um ser composto durante 7 rodadas, que aparece como um guerreiro de luz brilhante. O Gestalt possui as estatísticas base para um arconte da legião (CA, jogadas de salvamento, ataques, perícias, Velocidades e assim por diante), mas com as magias e habilidades especiais de um arconte lanterna. Adicionalmente, ele possui um Golpe à distância de raio de luz (+18 de ataque, **Dano** 3d4 de fogo mais 3d4 bondoso) e o bônus de sua Lanterna de Esperança aumenta para +3. Quando o Gestalt se separar, os Pontos de Vida remanescentes dele são divididos igualmente entre os arcontes lanterna e, se o Gestalt tiver menos de 9 PV, alguns dos arcontes lanterna morrem.
Lanterna de Esperança ❖ (concentração, divino, encantamento, mental) O arconte lanterna brilha como um farol de esperança. Aliados bondosos a até 9 metros recebem +1 de bônus de estado em rolagens de dano e jogadas de salvamento contra *desespero esmagador*.

Divindades Arcontes

Assim como os anjos e azatas, os mais poderosos arcontes são uma casta de semideuses conhecidos coletivamente como lordes empíreos. Cada lorde empíreo arconte é uma criatura única e poderosa que mantém um domínio em algum lugar do Paraíso e é adorada nos mundos do Plano Material. Divindades arcontes servem a uma variedade de objetivos e focam em diferentes aspectos da retidão moral. Alguns, como Zohls, possuem influência sobre a busca pela verdade e investigações determinadas, enquanto outros, como Damerrich, o semideus das execuções, enfatizam a punição dos malfeitores que não se arrependem e buscam obliterar o mal em todas as suas formas.



LOCALIZAÇÃO DE ARCONTES

Embora comumente encontrados no Paraíso, arcontes também podem ser encontrados nos planos inferais em sua interminável cruzada contra o mal. No Plano Material, eles normalmente são encontrados como conselheiros ou salvadores dos necessitados.

ARCONTE DE CHIFRES

Arcontes de chifres são sentinelas e batedores reservados e incansáveis que patrulham os ermos indomados da Esfera Externa em busca de mal para eliminar e mantêm pequenas comunidades a salvo de demônios, diabos e coisas ainda piores. Eles lembram humanos musculosos com cabeças, chifres e pernas de um cervo. Quando requisitados por seus patronos, especialmente Erastil, eles viajam para o Plano Material e patrulham áreas de fronteiras perigosas, executando atos de caridade discretamente (como orientar caçadores até fontes de comida, guiar crianças perdidas e afastar criaturas malignas). Como eles vagam pelos ermos do Nirvana e do Elíseo, arcontes de chifres são alguns dos celestiais mais aptos a compreender as perspectivas de outros celestiais.

ARCONTE DE CHIFRES — CRIATURA 4

OB | MÉDIO | ARCONTE | CELESTIAL

Percepção +11; visão no escuro

Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*

Perícias Acrobatismo +12, Furtividade +10, Natureza +11, Religião +9, Sobrevivência +11 (+15 para Rastrear)

For +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1

Itens arco longo composto (20 flechas)

CA 22; **Fort** +11, **Ref** +10, **Von** +11; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 65; **Fraquezas** maligno 5

Guardião Ameaçador (aura, divino, encantamento) 9 metros. Inimigos que iniciarem seus turnos na área ou que entrarem nela devem tentar um salvamento de Vontade CD 19. Em uma falha, um inimigo sofre –1 de penalidade de estado em rolagens de ataque, rolagens de dano e rolagens de magia contra qualquer outro alvo enquanto estiver na aura por 24 horas ou até causar dano ao arconte, o que ocorrer primeiro. Em uma falha crítica, ele não pode usar ações hostis contra qualquer outro alvo enquanto estiver na aura por 24 horas ou até causar dano ao arconte, o que ocorrer primeiro. Independentemente do resultado, uma criatura fica temporariamente imune a quaisquer outras auras de guardião ameaçador por 24 horas.

Golpe Retributivo ↻ Um arconte de chifres também pode desferir um Golpe Retributivo com o arco longo composto dele.

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ chifre +11 (mágico), **Dano** 2d8+3 perfurante mais 1d6 bondoso mais Impelir

Distância ❖ arco longo composto +14 (incremento de distância 30 metros, mágico, mortal 1d10, recarga 0, saraivada), **Dano** 1d8+4 perfurante mais 1d6 bondoso

Magias Divinas Inatas CD 21; **4º** *porta dimensional* (×3); **2º** *mensageiro animal* (×3); **1º** *cativar* (somente animais; ×3), *golpe certo* (×3); **Truques Mágicos (2º)** *luzes dançantes*; **Constante (5º)** *idiomas*

Porta do Arconte Uma vez por dia, se um arconte vir outra criatura conjurar *porta dimensional*, ele pode conjurar uma *porta dimensional* inata (elevada ao 5º nível) dentro de 1 rodada para tentar seguir essa criatura até a distância máxima da *porta dimensional* do arconte. Se a *porta dimensional* do arconte tiver distância o suficiente, o arconte aparece à mesma distância e direção da criatura que estava antes de ambos usarem *porta dimensional*.

Toque de Caridade ❖ (cura, manuseio, necromancia) Um arconte de chifres pode tocar outra criatura para tomar os ferimentos dela, transferindo até 30 dos PV do arconte de chifres à criatura tocada. O arconte de chifres não pode transferir mais PV do que possui atualmente.

ARCONTE DA LEGIÃO

A despeito de suas lâminas flamejantes e armaduras pesadas, os arcontes da legião são os diplomatas da paz entre os arcontes, preferindo a justiça através de acordos e benefícios mútuos do que a justiça pela espada. Ainda assim, quando forçados a lutar contra poderes inferais — especialmente ínferos que incorporam o pecado da ira — arcontes da legião não hesitam em lutar, montando ofensivas sob comandantes divinos como Iomedae.

ARCONTE DA LEGIÃO — CRIATURA 7

OB | MÉDIO | ARCONTE | CELESTIAL

Percepção +15; visão no escuro

Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*

Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +14, Diplomacia +16, Intimidação +16, Religião +13, Sobrevivência +14

For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +5

Itens armadura completa

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +15; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 100; **Fraquezas** maligno 10; **Resistências** fogo 15

Guardião Ameaçador (aura, divino, encantamento) Como arconte de chifres, mas CD 23.

Golpe Retributivo ↻ Um arconte da legião também pode desferir um Golpe Retributivo ao arremessar sua chama da justiça.

Velocidade 9 metros, voo 18 metros

Corpo a Corpo ❖ chama da justiça +18 (mágico, versátil Pf), **Dano** 2d10+5 cortante mais 1d6 de fogo mais 1d6 bondoso

Distância ❖ chama da justiça +15 (incremento de distância 9 metros, mágico, versátil Pf), **Dano** 2d10+5 cortante mais 1d6 de fogo mais 1d6 bondoso

Magias Divinas Inatas CD 24; **4º** *porta dimensional* (à vontade); **1º** *golpe certo* (×3); **Truques Mágicos (4º)** *luz*, *mensagem*; **Constante (5º)** *idiomas*

Chama da Justiça (divino, evocação) O espírito de retidão de um arconte da legião se manifesta nas mãos dele como uma espada de duas mãos poderosa chamada lâmina da justiça. Um arconte da legião pode arremessar a chama da justiça dele como uma arma à distância. Se arremessada ou desarmada, a chama da justiça desaparece após aterrissar ou causar dano, e reaparece nas mãos do arconte da legião instantaneamente. Em um acerto crítico, o dano de fogo da chama da justiça causa dano máximo (6 no d6) antes de ser dobrado para o acerto crítico e, além disso, o alvo sofre 1d10 de dano persistente de fogo.

Porta do Arconte Como arconte de chifres.

ESTÉTICA ARCONTE

Embora arcontes não busquem coletar ou manter riquezas, eles apreciam beleza e arte, e seus domínios frequentemente são decorados com manufaturas valiosas e trabalhos criativos. Suas armas e armaduras são similarmente ornamentadas, mantidas sempre limpas e polidas após as batalhas. Arcontes valorizam ordem — e, por isso, asseio — em todas as coisas.

OUTROS ARCONTES

Muitos outros arcontes além dos apresentados aqui patrulham o Paraíso ou fazem cruzadas nos planos inferais, incluindo os determinados arcontes mastins soldados e sentinelas e os supremos arcontes bastião, que são alguns dos mais poderosos defensores do Paraíso.

ARCONTE DO ESCUDO

Arcontes do escudo defendem as fortalezas do Paraíso contra incursões inferais. Eles empunham suas lanças e escudos em formações massivas capazes de suportar qualquer ataque. Sob suas armaduras, eles são envoltos em pele de aço. Dada sua tremenda força e estatura imponente, arcontes do escudo são os guardiões ideias dos fracos e algumas vezes são convocados ao Plano Material para afastar ataques de uma grande quantidade de malfeitores.

ARCONTE DO ESCUDO — CRIATURA 10

OB | GRANDE | ARCONTE | CELESTIAL

Percepção +19; visão no escuro

Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*

Perícias Atletismo +21, Diplomacia +19, Intimidação +19, Religião +19, Sobrevivência +17

For +5, **Des** +1, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3

Itens *armadura completa +1*

Mãos Mórficas ❖ (divino, transmutação) As mãos de um arconte do escudo podem se moldar em uma *lança +1 impactante sagrada* e em um *escudo robusto menor*, ou de volta como duas mãos. Transformar não restaura quaisquer PV aos itens e, se a arma ou escudo for completamente destruído, o arconte perde essa mão até receber a magia *regeneração* ou similar. Se um arconte do escudo for morto, a arma e escudo dele podem ser pegos, mas desaparecem após 24 horas.

CA 31 (33 com escudo erguido); **Fort** +23, **Ref** +15, **Von** +19; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 125; **Fraquezas** maligno 10

Escudo Vivo O escudo de um arconte do escudo é o ponto focal da coragem e alma dele. Ele sempre está com o escudo erguido sem precisar Erguer um Escudo e pode usar Bloqueio com Escudo como uma ação livre em vez de como uma reação (Dureza 10, 80 PV). Um arconte do escudo pode acionar a ação livre de Bloqueio com Escudo dele quando um aliado a até 3 metros for o alvo de um ataque, reduzindo o dano desse aliado em vez do seu próprio (mas seguindo todas as outras regras normais para Bloqueio com Escudo).

Guardião Ameaçador (aura, divino, encantamento) Como arconte de chifres, mas CD 27.

Golpe Retributivo ↻

Velocidade 9 metros, voo 18 metros

Corpo a Corpo ❖ *lança impactante sagrada* +22 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d6+10 perfurante mais 1d6 bondoso

Magias Divinas Inatas CD 27; **4º** *porta dimensional* (à vontade); **2º** *proteger outro* (×3); **1º** *golpe certo* (×3); **Truques Mágicos (5º)** *mensagem*; **Constante (5º)** *idiomas*

Porta do Arconte Como arconte de chifres.

Troca Corajosa Quando um arconte do escudo usa a magia *porta dimensional*, ele pode escolher se mover para o espaço de um aliado voluntário que puder ver dentro da distância. Se o fizer, o aliado troca de lugar com o arconte, aparecendo no espaço que o arconte acabou de vagar, como se ele também tivesse conjurado *porta dimensional*.

Arrazárvore

Arrazárvore, o autointitulado Lorde da Moraina Maldita, é um demônio poderoso prestes a ascender ao verdadeiro patamar de poder dos governantes do próprio Abismo — um lorde demônio. Mesmo como um lorde demônio nascente, Arrazárvore é um oponente perigoso.

Arrazárvore raramente deixa seu reino pantanoso no Espinheiro — uma grande faixa de folhagem corrompida e detritos podres logo ao sul da Floresta Fierani de Kyonin — mas pode ser encontrado em qualquer lugar daquele atoleiro tóxico, frequentemente acompanhado por uma pequena legião de demônios, fadas corrompidas e outros aliados mortais. Certos rituais ocultistas possuem o poder para convocá-lo diretamente do Espinheiro, concedendo-o a oportunidade de fazer diretamente o mal fora do reino ao qual foi exilado. Alguns acreditam que não há nenhuma força estranha contendo Arrazárvore nessa região e que ele pode viajar por Golarion com impunidade se quiser, espalhando as bênçãos distorcidas do seu toque e a corrupção de sua presença. Ainda assim, o Lorde da Moraina Maldita é tão astuto e sagaz quanto é mortal, e prefere espalhar o mal no mundo da segurança de seu reino de pesadelos.

ARRAZÁRVORE — CRIATURA 25

ÚNICO | CM | ENORME | ANFÍBIO | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +46; visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Abissal, Comum, Élfico, Silvestre; telepatia 90 metros

Perícias Acrobatismo +40, Arcanismo +38, Atletismo +45, Furtividade +40, Intimidação +46, Natureza +49, Ocultismo +38, Religião +45

For +12, **Des** +9, **Con** +11, **Int** +7, **Sab** +8, **Car** +8

Itens *Machado Negro* (página 30)

CA 54; **Fort** +42, **Ref** +40, **Von** +43; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 550, regeneração 50 (desativada por bondoso); **Imunidades** doença, efeitos de morte, mental, veneno; **Fraquezas** bondoso 20; **Resistências** ácido 20, físico 20 (exceto ferro frio), fogo 15, frio 15

Aura de Corrupção (aura, planta, primal, transmutação) 36 metros. Plantas próximas do Arrazárvore são retorcidas, deformadas e transformadas em paródias espinhosas ou fungoides de suas formas naturais. Uma criatura viva na área deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 47 a cada rodada ou é parcialmente transformada em matéria vegetal. Aqueles que falharem nesta jogada de salvamento são tratados como se fossem plantas para os propósitos de qualquer efeito que seja particularmente nocivo ou inconveniente para criaturas do tipo planta mais do que para outras criaturas, mas não recebem quaisquer benefícios por serem criaturas planta. Este efeito dura enquanto a criatura permanecer na área de corrupção e por 1 minuto subsequente.

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 18 metros, natação 12 metros, voo 18 metros; *liberdade de movimento*

Corpo a Corpo ◆ *Machado Negro* +47 (ácido, alcance 4,5 metros, amplitude, caótico, mágico, maligno; página 30), **Dano** 4d12+15 cortante mais 1d6 ácido, 1d6 caótico, 1d6 maligno e 2d6 cortante contra plantas

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +45 (ágil, alcance 4,5 metros, caótico, mágico, maligno), **Dano** 4d10+18 cortante mais 2d6 caótico e 2d6 maligno

Magias Primais Inatas CD 49, ataque +43; **10º** *muralha de espinhos*, *parar o tempo*, *ressecamento horrível*; **9º** *dissipar magia* (à vontade), *ira abissal* (à vontade); **6º** *trepadeiras emaranhadoras* (à vontade); **5º** *praga abissal* (à vontade); **3º** *prender à terra* (à vontade); **2º** *manobra telecinética* (à vontade); **Constante (8º)** *visão verdadeira*; **(4º)** *liberdade de movimento*; **Truques Mágicos (9º)** *projétil telecinético*

Rituais Primais CD 49; *aliado planar*, *pacto abissal*

Desfolhamento ◆◆ (necromancia, planta, primal) O Arrazárvore emite um pulso de luz verde doentia em uma emanação de 9 metros de raio. Todas as plantas na área (incluindo criaturas sob o efeito desta aura de corrupção) escurecem e secam. Plantas que não sejam criaturas imediatamente secam e morrem. Criaturas planta sofrem 20d8 de dano negativo com um salvamento básico de Fortitude CD 49. Uma criatura que falhar no salvamento fica condenada 1 por 1 minuto e enjoada 3. O Arrazárvore pode escolher excluir qualquer quantidade de plantas na área deste efeito, e geralmente o faz para preservar plantas ou fungos retorcidos e corrompidos, ou criaturas planta que sejam aliadas à causa dele. O Arrazárvore não pode usar Desfolhamento por 1d4 rodadas.

Golpe Dissipante ◆ (abjuração, primal) **Frequência** uma vez por rodada; **Acionamento** O Arrazárvore atinge uma criatura, objeto ou efeito de magia com um Golpe de arma ou ataque

CULTISTAS DE ARRAZÁRVORE

Arrazárvore é adorado por cultistas por toda a região do Mar Interior. A maioria destes maníacos degenerados pode ser encontrada dentro ou perto da vastidão do Espinheiro, e contam entre seus números várias fadas corrompidas por fungos, elfos degradados ou outros sinistros adoradores de demônios. Fora do Espinheiro, seus cultistas são mais raros e tendem a ser solitários ou líderes de grupos bem pequenos. O símbolo religioso de Arrazárvore é uma árvore morta partida ao meio que sangra.

Éditos corrompa a vida vegetal com influências malignas ou fúngicas, mate elfos, banqueteie-se com carne podre ou fungos

Anátema conceda misericórdia a elfos, plante árvores, encoraje o crescimento de plantas naturais.

Tendência dos Seguidores NM, CM

BENEFÍCIOS DOS DEVOTOS

Fonte Divina *curar* ou *ferir*

Perícia Divina Natureza

Arma Preferida machado de batalha

Domínios destruição, natureza, pesadelos, tirania

Magias de Clérigo 1º: *gavinhas sombrias*, 3º: *muralha de espinhos*, 6º: *trepadeiras emaranhadoras*

PROLE DE CYTH-V'SUG

Arrazárvore outrora foi o lacaio preferido e tenente (alguns dizem até filho) do lorde demônio Cyth-V'sug, Lorde dos Fungos e Parasitas. Após uma tentativa fracassada de tomar a função de Cyth-V'sug no Abismo, Arrazárvore fugiu para o Plano Material. Cyth-V'sug era incapaz de persegui-lo (ou talvez apenas indisposto), mas garantiu que Arrazárvore permanecesse por lá partindo o elo dele com o Abismo, efetivamente exilando-o de seu plano natal. Se o Lorde da Moraina Maldita for morto, seu animus não retornará ao Abismo para se reformar. A morte, para Arrazárvore,é algo permanente.

de Desfolhamento. **Efeito** O Arrazárvore conjura a *dissipar magia* inata dele, mirando a criatura que ele atingiu com o Golpe ou um magia afetando essa criatura.

Golpe Zonzeante Quando o Arrazárvore atinge um acerto crítico com um ataque corpo a corpo, o alvo fica atordoado 2.

MACHADO NEGRO

A arma mortal e favorita de Arrazárvore, o *Machado Negro*, é um item mágico potente conhecido como um artefato — uma criação muito além do possível para a maioria dos mortais. Caso o Arrazárvore seja derrotado e um PJ tome posse do *Machado Negro*, esse PJ reivindica o poder da arma. Porém, esse poder vem com um preço, pois a influência do *Machado Negro* induzirá qualquer um que o clame a executar atos vis e, por fim, pode até mesmo compelir o usuário a restaurar o derrotado Arrazárvore ao poder!

MACHADO NEGRO — ITEM 25

ÚNICO | AMALDIÇOADO | ARTEFATO | EVOCAÇÃO | PRIMAL

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 2

Esta arma potente usada pelo Arrazárvore é um *machado longo de obsidiana +4 impactante superior corrosivo maior* que concede +4 de bônus de item em rolagens de ataque, causa 2d6 de dano extra em plantas e possui as propriedades de adamante.

Ativação ❖ (adivinhação, vidência) **Requerimentos** Você não está empunhando o *Machado Negro* e é o verdadeiro dono dele. **Efeito** Você sente o mundo ao redor do *Machado Negro* como se estivesse no local e pode usar qualquer de suas magias inatas através do vínculo como se ele fosse a fonte da magia. Se outra criatura estiver empunhando o *Machado Negro*, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 50 ou fica lenta 2 até renunciar à arma.

Ativação ❖ comando (conjuração, teleportação) **Requerimentos** Você não está empunhando o *Machado Negro* e é o verdadeiro dono dele. **Efeito** O *Machado Negro* aparece em suas mãos, teleportando instantaneamente da localização prévia dele.

Ativação ❖ comando (cura, morte, necromancia) **Frequência** uma vez por minuto; **Efeito** Faça um Golpe contra uma árvore viva usando o *Machado Negro*. Se acertar, a árvore seca tornando-se cinzas e você cura 250 Pontos de Vida, além de receber os benefícios de *restauração* (6º) e *restaurar sentidos*.

Azata

Azatas são manifestações da liberdade — celestiais amáveis com uma grande inclinação para exploração curiosa, festas espontâneas e jornadas caprichosas. Nascidos nos ermos indomados do Elíseo, azatas são impetuosos e mercuriais, mas também ferozmente leais àqueles que se afeiçoam. Azatas agem rápida e diretamente contra ínferos e influências extraterrenas, mas fora isso tendem a ficar fora dos assuntos mortais, permitindo a eles a liberdade suprema de escolher seus próprios destinos. Embora todos os azatas apreciem a liberdade, cada tipo exemplifica uma liberdade específica acima das outras. Muitos do seu tipo possuem títulos corteses e cavalheirescos que desafiam simples classificações mortais e mudam com o tempo e em ocasiões em vez de seguirem uma hierarquia rígida. Isto incomoda arcontes e outras criaturas mais ordeiras que não têm muito contato com azatas. Atualmente, os azatas usam seus títulos como floreios pessoais e pontos de orgulho em vez de desculpas para dar ordens uns aos outros.

Lyrakien (Azata Andarilho)

Lyrakiens são mensageiros musicais e incorporam a viagem livre. Eles servem Desna e outras divindades e lordes empíreos do Elísio, mas apreciam bastante o conceito de tempo livre e sempre estão caçando oportunidades de pausar seus deveres para aproveitar músicas ou apreciar um momento de beleza. Eles amam disputas, histórias e canções e frequentemente desafiam mortais em competições musicais ou insistem para que compartilhem contos grandiosos de suas façanhas. Lyrakiens usam sua agilidade para evitar conflitos, mas dão o seu melhor para defender lugares de grande beleza natural — especialmente contra oponentes ordeiros ou maus, que podem ser atacados com sua luz estelar. Lyrakiens possuem uma vontade inata de viajar e raramente ficam no mesmo lugar por muito tempo. Alguns acompanham aventureiros, frequentemente escrevendo músicas sobre suas jornadas e feitos audazes.

Embora sejam criaturas de coração leve, lyrakiens não deixam suas personalidades caprichosas atrapalharem a proteção de locais naturais deslumbrantes. Frequentemente chamados de "asas cintilantes" por gnomos e halflings, eles são frequentemente confundidos com sprites ou fadas similares, uma confusão que diverte muitos lyrakiens e fornece um terreno fértil para travessuras com aqueles que merecem um pouco de diversão e discórdia inesperadas em suas vidas.

Lyrakien — Criatura 1

CB | Minúsculo | Azata | Celestial

Percepção +8; visão no escuro

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal

Perícias Acrobatismo +9, Diplomacia +6, Furtividade +7, Performance +8, Religião +6

For –2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +3

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Von** +6

PV 25; **Fraquezas** ferro frio 3, maligno 3

Velocidade 7,5 metros, voo 15 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +9 (acuidade, ágil, bondoso, caótico, mágico), **Dano** 1d4–2 contundente mais 1 caótico e 1 bondoso

Distância ❖ raio de luz estelar +9 (bondoso, caótico, distância 3 metros, luz), **Dano** 1d4 caótico e 1d4 bondoso

Magias Divinas Inatas CD 17; **4º** *ler presságios*; **1º** *curar*, *detectar tendência* (à vontade; somente mal), *objeto ilusório*; **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia*, *luzes dançantes*, *pasmar*; **Constante (4º)** *liberdade de movimento*

Rajada de Luz Estelar ❖❖ (bondoso, caótico, luz) O lyrakien solta uma rajada de luz estelar sagrada em uma explosão de 1,5 metros centrada em si. Criaturas na área sofrem 1d6 de dano bondoso e 1d6 de dano caótico (Reflexos básico CD 17). O lyrakien não pode usar sua Rajada de Luz Estelar ou seu ataque de raio de luz estelar por 1d4 rodadas.

Divindades Azatas

Os mais poderosos dentre todos os azatas pertencem à casta de semideuses conhecidos como lordes empíreos. Estas divindades menores mantêm cultos em muitos mundos do Plano Material, e contam com semideuses extremamente diversos como Ashava, uma protetora de espíritos perdidos que dança sob a luz da lua; a Borboleta Negra, uma misteriosa agente de Desna e patrona das profundezas do espaço sideral; e Sinashakti, uma andarilha alegre que oferece sabedoria a vagabundos.

ANDARILHOS AZATAS

Embora o idílico reino do Elísio seja o plano natal dos azatas, sua curiosidade avassaladora e vontade natural de viajar frequentemente os levam para longe deste plano. Em outros planos, eles buscam consertar erros, encontrar entretenimento ou meramente explorar para apreciar a vista. Uma boa parte dos azatas, levados por um ímpeto caprichoso de espalhar sua jocosidade às vezes mal recebida, veem como seu dever provocar criaturas mortais rígidas ou sem senso de humor.

GANGANACH [AZATA DA PAIXÃO]

Gancanaghs são os amantes, festeiros e impetuosos duelistas do Elísio. Incorporando o amor livre, eles ansiosamente cortejam alvos para enlaces breves, mas sinceros, até que suas paixões mercuriais direcionem seus desejos para novos propósitos. Eles servem a Cayden Cailean e outras divindades bacantes e lordes empíreos do Elísio que compreendem seus desejos por amor e festas. Gancanaghs odeiam seres malignos que profanam o espírito do romance e paixão, pois tais criaturas (especialmente os tentadores demoníacos conhecidos como súcubos) reforçam estigmas contra o amor aberto e livre. O pior insulto possível para um gancanagh é confundi-lo com uma dessas criaturas, o que já levou mais de um desses azata a desafiar um paladino ou outro campeão do bem para um duelo. Embora eles adorem beber e festejar, gancanaghs não toleram o fumo. Ainda assim, muitos gancanaghs carregam cachimbos de aparência caprichosa porque acham que isso os torna elegantes. Eles apreciam suas flautas prateadas, pois adoram a beleza da música de flauta e sua habilidade de dobrar corações.

A maioria dos gancanaghs se apresenta no gênero masculino, mas o conceito de gênero para uma criatura como o gancanagh (que pode mudar sua forma livremente) é muito mais fluido e aberto a interpretações do que para muitos mortais. Gancanaghs apreciam usar esta flexibilidade para confrontar e testar as convicções dos mortais quando recebidos com medo ou preconceito, mas podem se tornar aliados vitalícios quando encontram mortais que possuem a mente aberta sobre a sexualidade ou identidade de gênero. Para os que são perseguidos por tais razões, gancanaghs são defensores incansáveis e apoiadores ferozes, rápidos em fornecer segurança e em punir os que tentariam impor crenças mais estreitas em um mundo que merece mais diversidade do que frequentemente recebe. Se possível, um gancanagh busca educar ou redimir os que possuem crenças e preconceitos destrutivos, usando o combate apenas para defender a si mesmos ou a mortais em perigo — ou quando nenhuma outra opção parece sustentável. Mesmo nessas situações, eles lutam com tristeza.

GANCANAGH — CRIATURA 4

CB | MÉDIO | AZATA | CELESTIAL

Percepção +11; visão no escuro

Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*

Perícias Atletismo +9, Diplomacia +13, Dissimulação +13, Furtividade +11, Performance +14, Religião +9

For +1, **Des** +5, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +5

Itens flauta de virtuoso de prata, rapieira de prata

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +13, **Von** +11

PV 75; **Fraquezas** ferro frio 5, maligno 5

Vulnerável a Fumaça Os pulmões de um gancanagh não toleram fumaça. Ele sofre –2 de penalidade de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos que criam alguma forma de fumaça.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ rapieira de prata +13 (acuidade, bondoso, desarmar, mágico, mortal 1d10), **Dano** 1d6+7 perfurante mais 1d4 bondoso

Magias Divinas Inatas CD 23; **4º** *sugestão*; **3º** *heroísmo*; **2º** *curar*, *imagem espelhada* (à vontade); **1º** *cativar* (à vontade); **Constante (5º)** *idiomas*

Paixão Revigorante ❖❖ (divino, emoção, encantamento, mental) O gancanagh abraça ou beija uma criatura voluntária, infundindo-a com sua paixão revigorante. A criatura recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e 10 Pontos de Vida temporários por 10 minutos. Após esse período, o alvo fica fatigado por 10 minutos, a menos que obtenha sucesso em um salvamento deFortitude CD 21.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O gancanagh pode assumir a aparência de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

LILLEND (AZATA MUSA)

Lillends são contadoras de histórias, cronistas e campeãs da liberdade de expressão. Elas geralmente são pacíficas, mas agem rapidamente caso uma obra prima artística seja ameaçada ou se a liberdade de fala for suprimida. Elas se orgulham de inspirar mortais a novos ápices de expressão e criatividade, e mais de um bardo tem uma lillend como inspiração pessoal. Lillends às vezes seguem secretamente as aventuras de heróis mortais para registrar suas histórias como poemas e canções épicas, que então apresentam nos lotados salões do Elísio. Quando perseguem tais objetivos, lillends tomam o cuidado de usar suas magias inatas para continuarem escondidas, pois preferem observar e registrar eventos sem "poluí-los" com suas próprias intervenções. Ainda assim, uma lillend que vê seus protegidos encarando a morte certa frequentemente não consegue resistir ao impulso de intervir e salvar o dia. Inevitavelmente, isto encerra as crônicas da lillend, pois seu relacionamento com seus alvos muda de observação distante para uma amizade ou algo mais. Ainda assim, lillends permanecem hesitantes em envolverem-se por muito tempo na vida de um mortal, em parte porque temem o tipo de atenção inferal que sua presença possa atrair, mas principalmente por respeito ao próprio destino do mortal. Uma lillend preferiria, acima de tudo, deixar mortais escolherem seus destinos em vez de arriscar desviar alguém para um caminho que seu coração não deseje.

TESOURO DE AZATAS

Embora azatas gostem de pensar que estão acima de riquezas materiais, a verdade é que a maioria deles adora luxo e demonstrações de beleza ou grandeza. Eles podem justificar suas armas incrustadas como ferramentas contra o mal, ou a imensa variedade de joias e seda que usam como importantes ferramentas diplomáticas.

LILLEND — CRIATURA 7

CB | GRANDE | AZATA | CELESTIAL

Percepção +16; visão no escuro

Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *falar com animais*, *falar com plantas*, *idiomas*

Perícias Acrobatismo +14, Diplomacia +18, Dissimulação +16, Natureza +14, Performance +20, Religião +14, Sobrevivência +12

For +4, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +5

Itens *espada longa +1*, harpia virtuosa

CA 25; **Fort** +14, **Ref** +16, **Von** +16

PV 145; **Fraquezas** ferro frio 10, maligno 10

Expressão Livre Os efeitos auditivo e sônicos de um lillend tentam neutralizar qualquer efeito que o controlaria diretamente, manipularia ou impediria de se expressar livremente, como *silêncio*. Ele também pode gastar uma ação que possua o traço concentração para falar forçadamente e neutralizar esses efeitos.

Velocidade 7,5 metros, voo 13,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *espada longa* +18 (caótico, mágico, versátil Pf), **Dano** 1d8+10 cortante mais 1d6 bondoso e 1d6 caótico

Corpo a Corpo ❖ cauda +18 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d6+10 contundente mais 1d6 bondoso e 1d6 caótico e Atracar

Magias Divinas Inatas CD 26; **4º** *contraperformance*, *curar*, *explosão sonora*, *inspirar heroísmo*, *sugestão*, *terreno alucinatório*; **3º** *sono*; **2º** *escuridão*, *invisibilidade*; **1º** *cativar*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *inspirar competência*, *inspirar coragem*, *luz*, *pasmar*, *som fantasma*; **Constante (5º)** *idiomas*; **(4º)** *falar com plantas*; **(2º)** *falar com animais*

OUTROS AZATAS

Os ermos do Elísio ostentam uma ampla variedade de azatas, os mais variados e difundidos dos celestiais. Dos uinuja de quatro braços parecidos com mariposas aos sobrenaturalmente verdejantes e belos veranallia, cujo parte inferior do corpo é um maravilhoso jardim de plantas e flores silvestres, azatas são definidos pela sua variedade!

GHAELE (AZATA CRUZADO)

Ghaeles são os cavaleiros caçadores de ínferos do Elísio e campeões da liberdade de levantar armas contra opressores e outros males. Ghaeles raramente se engajam diretamente em guerras mortais, mas abrem uma exceção quando ínferos estão envolvidos. Um ghaele pode se disfarçar como mortal para combater ínferos junto a outros, esperando aprimorar o moral e ensinar boas táticas contra tais oponentes sobrenaturais. Ghaeles servem várias divindades e lordes empíreos do Elísio, embora muitos possuam uma afinidade com Cayden Cailean em sua capacidade como campeão da liberdade e defensor dos oprimidos. Entre os azatas, ghaeles geralmente são os mais rápidos em usar violência como um método de resolver problemas mas, mesmo assim, buscam minimizar a dor e o sofrimento quando podem.

GHAELE — CRIATURA 13

CB | MÉDIO | AZATA | CELESTIAL

Percepção +25; *ver invisibilidade*, visão no escuro

Idiomas Celestial, Dracônico, Infernal; *idiomas*

Perícias Acrobatismo +27, Atletismo +26, Diplomacia +26, Furtividade +21, Natureza +23, Religião +23, Saber de Guerra +26

For +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +5

Itens *espada larga +1*

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +20, **Von** +23

PV 235; **Fraquezas** ferro frio 15, maligno 15; **Resistências** energia 15 (veja Escolher Fraqueza)

Forma de Luz O corpo de um ghaele é parcialmente corpóreo e parcialmente composto de luz, com uma cor correspondendo à energia elemental atualmente residindo em sua lâmina (veja Escolher Fraqueza). Ele pode se mover através de objetos sólidos, mas não pode encerrar a ação dele dentro de um objeto sólido.

Lâmina Livre ◆ Acionamento O ghaele encerra o turno dele incapaz de agir ou desfere um Golpe com espada larga que sofreria uma penalidade de circunstância ou de estado. **Efeito** A lâmina de um ghaele é implacável na busca pela liberdade, e as energias dela podem sobrepujar qualquer efeito que fosse interferir no manejo da espada. O ghaele tenta neutralizar cada efeito que o impeça de realizar um Golpe com sua espada larga, o imponha uma penalidade em seu Golpe com sua espada larga ou que o impeça de agir. O ghaele pode usar esta habilidade mesmo se estiver incapaz de agir.

Velocidade 10,5 metros, voo 30 metros

Corpo a Corpo ◆ *espada larga sagrada* +28 (bondoso, mágico, versátil Pf), **Dano** 2d12+13 cortante mais 1d6 bondoso e 1d6 outro (veja Escolher Fraqueza)

Corpo a Corpo ◆ raio de luz +25 (bondoso, caótico, distância 90 metros, luz), **Dano** 1d12 bondoso mais 1d12 caótico mais 2d6+6 outro (veja Escolher Fraqueza)

Magias Divinas Inatas CD 33; **7º** *curar*, *dissipar magia*, *muralha cromática*, *rajada prismática*; **6º** *cena ilusória*; **5º** *banimento*; **4º** *curar* (×4), *invisibilidade* (à vontade; somente em si), *restauração*; **3º** *ler mente*; **2º** *chama contínua* (à vontade), *dissipar magia* (à vontade); **1º** *cativar*, *detectar tendência* (à vontade; somente mal), *disfarce ilusório* (à vontade); **Truques Mágicos (7º)** *detectar magia*, *luz*, *luzes dançantes*; **Constante (7º)** *ver invisibilidade*; **(5º)** *idiomas*

Rituais Divinos CD 33; *ressurreição*

Escolher Fraqueza ◆ (adivinhação, concentração, divino, evocação, manuseio) Um ghaele tenta Recordar Conhecimento sobre um adversário que ele está enfrentando. Se bem-sucedido, ele pode trocar o dano elemental causado por sua espada larga e raio de luz para ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, normalmente para condizer com a fraqueza de um adversário. Ele também pode trocar a própria resistência a energia para qualquer um destes tipos de energia (que pode ser um tipo diferente do utilizado para os ataques). As escolhas permanecem assim até a próxima vez em que ele usar Escolher Fraqueza.

Lâmina Sagrada (divino, evocação) Qualquer arma se torna uma arma *+2 impactante sagrada* enquanto um ghaele a empunhar.

Olhar do Ghaele ◆ (divino, evocação, visual) Quando um ghaele fixa o olhar dele sobre uma criatura não-bondosa, a criatura sofre os efeitos de *decreto divino* (salvamento de Vontade CD 33). Se sobreviver, a criatura fica temporariamente imune ao Olhar do Ghaele por 1 minuto.

Banshee

Banshees são almas furiosas e atormentadas de elfas presas ao Plano Material por uma traição que definiu as horas finais de suas vidas. Algumas banshees surgem de elfas que foram mortas por amigos e aliados, ou traídas por entes queridos em seus leitos de morte. Outras surgem de elfas cujos feitos traiçoeiros pouco antes de suas mortes deixaram uma mácula em suas almas. Independentemente de sua origem, as banshees desprezam os vivos. Este ódio da vida frequentemente representa uma horrível inversão de suas personalidades em vida. Alguns especulam que quanto mais gentil a elfa (e mais revoltante a traição), mais cruel é a banshee.

Banshees raramente se afastam muito do lugar de sua morte e normalmente assombram florestas densas e pântanos com copas densas onde pouca luz chega ao solo. Muitas banshees podem ser encontradas na nação élfica de Kyonin, especificamente no Espinheiro, o domínio sinistro do demônio Arrazárvore. Similarmente, uma grande quantidade de banshees pode ser encontrada espreitando nos limites de assentamentos drow nas Terras Sombrias, pois existe muita crueldade e traição na cultura drow.

O mero toque das banshees inflige dor e medo primal, e aqueles expostos aos seus lamentos de pesar raramente sobrevivem à experiência.

BANSHEE — CRIATURA 17

INCOMUM | CM | MÉDIO | ESPÍRITO | INCORPÓREO | MORTO-VIVO

Percepção +32; ouvir batimentos cardíacos (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Élfico

Perícias Acrobatismo +31, Intimidação +32, Ocultismo +25

For –5, **Des** +6, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +7, **Car** +7

Ouvir Batimentos Cardíacos A banshee pode ouvir batimentos cardíacos a até 18 metros (impreciso).

Impotência à Luz Solar Se estiver sob luz solar direta, a banshee fica lenta 1 e não pode usar ações que possuam o traço ataque.

CA 39; **Fort** +25, **Ref** +29, **Von** +32

PV 250, cura negativa; **Imunidades** doença, inconsciente, paralisia, precisão, veneno; **Resistências** todo dano 12 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico)

Rancor Vingativo ↻ (evocação, ocultista); **Acionamento** Um adversário atinge a banshee com um acerto crítico ou a banshee falha criticamente no salvamento dela contra o efeito de dano de um adversário. **Efeito** A banshee flagela seu atormentador em retorno, causando 4d10+14 de dano mental (Vontade básico CD 38) e aplica os efeitos de toque aterrorizante baseado nos resultados do mesmo salvamento de Vontade.

Velocidade voo 18 metros

Corpo a Corpo ❖ mão +32 (acuidade, mágico), **Dano** 4d10+14 negativo mais toque aterrorizante

Lamento ❖❖ (auditivo, concentração, morte, necromancia, ocultista) A banshee libera um *lamento da banshee* (CD 38) que arrepia a alma. Este Lamento supera *silêncio* e efeitos similares de 5º nível ou inferior. A banshee pode decidir usar Lamento como uma atividade de três ações para superar esses efeitos de até 8º nível.

O Lamento da banshee ressona por 1 rodada, e qualquer criatura que entrar na aura durante esse período deve tentar um salvamento contra o efeito. Uma criatura não pode ser afetada mais de uma vez pelo mesmo Lamento. A banshee não pode usar Lamento novamente por 1d4 rodadas.

Ondulação Espectral Quando uma banshee Anda pelo menos 3 metros, ela fica ocultada até o início do próximo turno dela.

Toque Aterrorizante (emoção, encantamento, medo, ocultista) Uma criatura ferida pelo toque da banshee que ainda não esteja assustada deve tentar um salvamento de Vontade CD 38 (CD 43 se o ataque for um acerto crítico). Se a criatura falhar no salvamento, ela fica assustada 2; em uma falha crítica, a criatura também se encolhe de medo e fica atordoada 4. Se a criatura estiver protegida contra medo por uma magia ou item mágico, o toque da banshee primeiro tenta neutralizar o efeito de proteção usando o efeito da magia *dissipar magia* de 9º nível.

NASCIDAS DA TRAGÉDIA

A banshee representa um dos mais trágicos dos mortos-vivos, uma alma tão devastada pela agonia e pela fúria devido à traição em vida que, na morte, paira como um grande mal. A maioria das elfas transformadas em banshees não eram más em vida, o que torna esse drama ainda mais trágico. Muitos aventureiros élficos consideram um dever não apenas dar um descanso a essas almas atormentadas, mas investigar e reparar o erro que gerou a sua criação.

ORIGENS MISTERIOSAS

Os estudiosos de monstros aquáticos estranhos frequentemente levantam suposições de que estas criaturas foram criadas por magos poderosos e incautos, ou são resultados de antigas manipulações do império alghollthu. No caso do baomal, pesquisas extensas sugerem que nenhuma destas explicações é precisa. Não foi encontrado nenhum texto antigo onde algum mago clame ter criado o primeiro baomal. E embora os alghollthus atuais os usem como bestas de guerra, entalhes antigos sugerem que os baomals eram caçadores ferozes de alghollthus nas primeiras eras.

Baomal

Poucos monstros marinhos são tão temidos quanto o bicéfalo baomal. Estas bestas predatórias massivas normalmente habitam águas profundas e competem com krakens e outros monstros por comida. Eles se alimentam de baleias e outras grandes criaturas marinhas, às vezes seguindo-as até a superfície da água. Quando encontram navios perto da superfície, baomals aprendem rapidamente que eles contêm vários petiscos saborosos. Essa criatura então usa seus espinhos devastadores para abrir os cacos de navios, e se banquetear dos marinheiros indefesos.

BAOMAL — CRIATURA 20

CN | IMENSO | ABERRAÇÃO | AQUUÁTICO

Percepção +34; faro (impreciso) 24 metros, visão no escuro

Idiomas Aklo

Perícias Atletismo +41, Furtividade +31, Sobrevivência +37

For +10, **Des** +2, **Con** +8, **Int** –3, **Sab** +6, **Car** +1

CA 48; **Fort** +36, **Ref** +30, **Von** +34

PV 315; **Resistências** físico 10

Aura de Estática Psíquica (adivinhação, aura, mental, ocultista) 360 metros. Todas as criaturas, exceto aberrações, que começarem seu turno na área sofrem 5d6 de dano mental.

Duas Cabeças Qualquer habilidade que fosse decapitar a cabeça de um baomal (como um acerto crítico de uma arma *vorpal*) decapita uma cabeça aleatória. Perder uma cabeça não mata um baomal, mas o impede de realizar Golpes com a cabeça perdida e de usar Oportunidade Dupla ou Golpe de Duas Cabeças.

Oportunidade Dupla Um baomal recebe uma reação extra a cada rodada que ele pode usar somente para realizar um Ataque de Oportunidade. Ele deve usar uma cabeça diferente para cada uma das tentativas que fizer e não pode realizar mais de um Ataque de Oportunidade para a mesma ação acionadora.

Visão 360º

Ataque de Oportunidade ↩

Velocidade 15 metros, natação 24 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +38 (alcance 6 metros), **Dano** 4d12+18 perfurante mais Atracar Aprimorado

Distância ◆ jato de tsunami +38 (brutal, distância 150 metros), **Dano** 4d10+18 contundente mais Impelir 12 metros

Golpe de Duas Cabeças ◆◆ O baomal desfere um Golpe com seus conjuntos de mandíbulas, cada um contra uma criatura diferente. Estes Golpes contam como um ataque para a penalidade por ataques múltiplos do baomal, e a penalidade só aumenta após os dois ataques terem sido realizados.

Rasgo do Casco ◆ (movimento) O baomal Nada ou Anda ao longo do comprimento de uma criatura ou casco de uma embarcação, causando dano com espinhos fortes de seu casco. Cada criatura ou navio ao qual o baomal ficar adjacente em qualquer momento durante o movimento dele sofre 6d6+10 de dano cortante e perfurante (Reflexos básico CD 42). Contra embarcações, Rasgo do Casco ignora os primeiros 5 pontos de Dureza e cria uma explosão de lascas que causam 3d6+5 de dano a cada criatura a até 3 metros da beirada do convés (Reflexos básico CD 42).

Respiração do Mar ◆ (ataque) Um baomal pode inalar tremendas quantidades de água, tragando tudo no mar próximo para mais perto. Todas as criaturas e objetos na água a até 18 metros do baomal (incluindo navios) são puxados na direção dele. Criaturas devem obter sucesso em um teste de Atletismo CD 42 ou são puxadas até 6 metros em direção ao baomal (12 metros em uma falha crítica). Para navios, utilize o Saber de Navegação do capitão no lugar de Atletismo. Objetos desapossados são automaticamente puxados.

Barghest

Barghestes são ínferos lupinos com faces goblinoides e mãos humanoides. Eles espreitam o Plano Material em busca de almas para saciar sua fome demoníaca. Em eras passadas, os barghestes habitavam os fossos do Inferno e serviam a Asmodeus, mas suas lealdades e naturezas mudaram significativamente depois que Lamashtu abduziu e adotou os quatro exemplares mais poderosos de sua espécie para servi-la como animais de estimação (e, com o tempo, também servir como um panteão de deuses-heróis adorados por goblins malignos). Atualmente, embora os barghestes retenham sua conexão com goblinoides, eles não servem a ninguém além de seus próprios apetites.

Barghest

Barghestes tipicamente são glutões vorazes que se alimentam da gordura dos mortais, devorando essa carne e sangue para transformar seus corpos de formas imprevisíveis e eventualmente tornarem-se barghestes maiores. Barghestes frequentemente usam suas habilidades de mudança de forma para governar tribos de goblinoides ou para caçar discretamente em áreas rurais disfarçados de grandes lobos sobrenaturalmente inteligentes. Eles não trabalham bem em conjunto, já que cada barghest quer todas as mortes para si; tipicamente, a presença de vários barghestes em uma área pequena resulta em seu próprio canibalismo.

BARGHEST **CRIATURA 4**

CM MÉDIO ÍNFERO

Percepção +12; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Abissal, Comum, Goblin
Perícias Acrobatismo +10, Diplomacia +9, Dissimulação +12, Furtividade +10, Intimidação +11, Sobrevivência +8
For +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +3

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +12, **Von** +8
PV 50; **Resistências** físico 5 (exceto mágico), fogo 5
Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +13, **Dano** 2d8+5 perfurante
Corpo a Corpo ❖ garra +13 (ágil), **Dano** 2d6+5 cortante
Magias Divinas Inatas CD 21; **4º** *confusão, piscar (à vontade), porta dimensional* (somente em si); **3º** *levitação (à vontade)*; **1º** *cativar*
Alimentar Uma vez por mês, um barghest pode gastar 1 minuto para devorar um cadáver, recebendo +1 de bônus de estado permanente em seus testes e CDs. Cada vez subsequente em que ele se alimentar, este bônus aumenta em 1. A quarta vez que um barghest se alimentar, ele troca a pele dele e sofre mutação para um barghest maior — e o bônus de estado se encerra.
Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O barghest assume a forma de um goblinoide (um goblin, hobgoblin ou bugbear) ou de um lobo, ou retorna à forma verdadeira dele. Quando o barghest for um goblinoide, ele perde os Golpes de mandíbulas e de garra dele, fica Pequeno se for um goblin e a Velocidade dele muda para 6 metros. Quando o barghest for um lobo, a Velocidade dele muda para 12 metros e as mandíbulas adquirem Tombar. Cada barghest individual possui somente uma forma de goblinoide e uma forma de lobo.

Barghest Maior

Uma vez que um barghest tenha devorado o suficiente para alcançar a sua transformação em barghest maior, ele normalmente busca um meio de deixar o Plano Material e voltar para o Abismo para unir-se aos outros ínferos como mais um dos terríveis horrores daquele plano. Entretanto, como barghestes não

Barghestes Deuses-Heróis

Os quatro barghestes roubados dos canis do Inferno pela deusa Lamashtu não eram os primeiros da espécie, mas eram (e continuam sendo até hoje) os mais poderosos. Agora eles são habitantes do Abismo, residem em reinos próprios adjacentes aos domínios de Lamashtu e são amplamente adorados por goblins em vários mundos como "deuses-heróis". Estes quatro barghestes incluem o escravagista Hadregash, o torturador Venkelvore, o matador de cães Zarongel e o carniceiro Zogmugot.

CULTOS BARGHESTES

Os deuses-heróis barghest podem ser os únicos de sua espécie capazes de conceder magias para seus clérigos, mas a ideia de possuir adoradores apela a todos os barghest. Um barghest que completa a transformação para a sua forma maior finalmente deixa de ser controlado pela sua fome e frequentemente cumpre o papel de divindade para grupos de goblins ou outros monstros ignorantes. Para eles, o fato do barghest não conceder magias é irrelevante — em vez disto, sua veneração se deve ao fato de que adorar ao barghest é a melhor forma de impedi-lo de devorar a tribo inteira.

possuem habilidades inatas de viajar através dos planos, a maioria deles demora anos ou até décadas para conseguir encontrar ou inventar uma forma de retornar para seu plano natal. Durante este período, barghestes maiores continuam a seguir o papel de glutões, caçadores da humanidade e tiranos de tribos goblinoides. Muitos ficam acostumados com tais vidas no Plano Material e abandonam inteiramente o objetivo final de retornar ao Abismo, a despeito de conseguirem mais habilidades e qualidades assustadoras se retornarem para lá e absorverem seu caos puro.

Além de serem mais poderosos do que os barghest típicos, o processo de transformação em um barghest maior ocasiona mutações horríveis que frequentemente concedem habilidades letais. Alguns barghest desenvolvem grandes asas de morcego durante a transformação, enquanto outros formam braços vestigiais ou cultivam um sopro tóxico. As opções detalhadas nas estatísticas abaixo representam apenas a proverbial ponta do iceberg das mutações barghest — sinta-se livre para usá-las como inspiração para inventar novas mutações próprias.

BARGHEST MAIOR — CRIATURA 7

INCOMUM | CM | GRANDE | ÍNFER | MUTANTE

Percepção +16; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Abissal, Comum, Goblin

Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +15, Diplomacia +14, Dissimulação +18, Furtividade +15, Intimidação +16, Sobrevivência +14

For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +5

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +15, **Von** +12

PV 105; **Fraquezas** bondoso 5, ordeiro 5; **Resistências** físico 10 (exceto mágico), fogo 10

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +17, **Dano** 2d10+6 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra +17 (ágil), **Dano** 2d8+6 cortante

Magias Divinas Inatas CD 25; **4º** *confusão, crescer, piscar (à vontade), porta dimensional*; **3º** *levitação (à vontade)*; **2º** *invisibilidade (à vontade)*; **1º** *cativar*

Mutações O processo de consumir cadáveres para evoluir para um barghest maior resulta em mudanças fisiológicas estranhas e imprevisíveis. Um barghest maior possui uma mutação, normalmente escolhida dentre as opções a seguir.

Asas O barghest possui asas malformadas saindo de suas costas. Ele adquire uma Velocidade de voo de 7,5 metros.

Golpe com Braço Vestigial ◆ **Frequência** uma vez por rodada; **Acionamento** O barghest completa um Golpe. **Efeito** O barghest desfere um Golpe com um terceiro braço enrugado pendurado no torso dele. Este ataque não conta para a penalidade por ataques múltiplos do barghest, nem essa penalidade se aplica ao ataque.

Presas (veneno) O barghest cresce presas alongadas que escoam veneno. As mandíbulas dele causam 1d6 de dano adicional de veneno e 1d6 de dano persistente de veneno.

Respiração Tóxica ◆◆ (divino, evocação, veneno) O barghest respira uma nuvem de gás tóxico que causa 8d6 de dano de veneno a todas as criaturas em um cone de 9 metros (Fortitude básico CD 25). Ele não pode usar Respiração Tóxica novamente por 1d4 rodadas.

Trocar Forma ◆ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) Como barghest.

Barrete Vermelho

Barretes vermelhos são fadas sádicas e caprichosas que se excitam com derramamento de sangue e morte. Embora a sua imagem como homens barbados e envelhecidos seja mais famosa, mulheres barretes vermelhos não são menos temíveis ou cruéis. Barretes vermelhos são, em última análise, valentões covardes, assustados por qualquer coisa mais poderosa do que eles mesmos, um traço que os leva a temer e desprezar os símbolos de divindades bondosas. Muitos contos de fada explicam como os barretes vermelhos retiram poder do ato de mergulhar os chapéus pelos quais são conhecidos em sangue fresco. Outro traço icônico destas pequenas fadas cruéis são suas botas revestidas de ferro. Além disso, o som ressonante que suas solas de metal emitem ao bater em chãos de pedra é tanto dissonante quanto desconcertante — especialmente para os que reconhecem o som e sabem qual sua origem. Barretes vermelhos normalmente medem apenas 90 centímetros de altura, com posturas curvadas, orelhas pontudas, dentes tortos e um cabelo longo, branco e emaranhado.

BARRETE VERMELHO — CRIATURA 5

CM | PEQUENO | FADA

Percepção +12; visão na penumbra
Idiomas Comum, Silvestre
Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +15, Dissimulação +11, Furtividade +13, Intimidação +13, Natureza +10
For +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +2
Itens botas de ferro, chapéu vermelho, segadeira
Chapéu Vermelho (necromancia, primal) O chapéu de lã de um barrete vermelho é tingido com o sangue das vítimas dele. Se o barrete vermelho perder o chapéu, ele deixa de receber os benefícios de cura acelerada e sofre –4 de penalidade de estado nas rolagens de dano. Ele pode criar um novo chapéu em 10 minutos, mas não concede poderes até o barrete vermelho ter o tingido com Banhar em Sangue. Um chapéu não oferece benefícios para qualquer criatura que não seja o barrete vermelho que o criou.

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +15, **Von** +10
PV 60, cura acelerada 10; **Fraquezas** ferro frio 5, repulsa divina
Repulsa Divina (emoção, medo, mental) Se um barrete vermelho vir uma criatura brandir um símbolo religioso de uma divindade bondosa (o que requer uma ação de Interagir pela criatura) ou usar um para conjurar uma magia divina, o barrete vermelho deve tentar um salvamento de Vontade CD 19. Ele então fica temporariamente imune a todos os símbolos religiosos brandidos por 10 minutos.
Sucesso Crítico O barrete vermelho não é afetado.
Sucesso O barrete vermelho fica assustado 2.
Falha O barrete vermelho sofre a condição fugindo por 1 rodada e assustado 4.

Velocidade 15 metros
Corpo a Corpo ◆ segadeira +15 (derrubar, mortal 1d10), **Dano** 1d10+10 cortante
Corpo a Corpo ◆ bota +13 (ágil, versátil Cn), **Dano** 1d6+8 perfurante
Banhar em Sangue ◆ (manuseio) O barrete vermelho mergulha o chapéu dele no sangue de um adversário morto. O adversário deve ter morrido no último minuto e o barrete vermelho deve ter ajudado a matá-lo. O barrete vermelho +4 de bônus de estado em rolagens de dano por 1 minuto.
Pisão ◆ O barrete vermelho Anda até metade da Velocidade dele e realiza um Golpe de bota a qualquer momento durante esse movimento. Se o Golpe de bota atingir uma criatura prostrada, ele causa 2d6 de dano persistente de sangramento extra.
Trespassar Mortal ↻ **Acionamento** O barrete vermelho reduz uma criatura a 0 Pontos de Vida com um Golpe de segadeira. **Efeito** O barrete vermelho realiza outro Golpe de segadeira contra uma criatura diferente, usando a mesma penalidade por ataques múltiplos que o Golpe de segadeira que acionou esta reação. Este ataque conta para a penalidade por ataques múltiplos do barrete vermelho.

TESOURO DE BARRETES VERMELHOS

As botas e o gorro dos barretes vermelhos são de pouco valor para outras criaturas, mas eles geralmente carregam uma segadeira e troféus variados de suas vítimas.

LOCALIZAÇÃO DE BARRETES VERMELHOS

Diferente de algumas fadas, os barretes vermelhos não incorporam um traço ou ambiente natural em particular, então podem ser encontrados em quase qualquer lugar. Eles tendem a preferir áreas que permitem que se escondam ou, pelo menos, fiquem atrás de cobertura com seu movimento rápido, como florestas, montanhas, túneis e cavernas subterrâneas.

COVIS DE BASILISCOS

Basiliscos podem ser encontrados em quase qualquer ambiente terrestre, incluindo florestas, colinas, montanhas, planícies e pântanos. Eles tendem a habitar cavernas ou áreas protegidas e seus couros frequentemente ostentam marcas que permitem que se confundam mais facilmente com o ambiente. Como resultado, basiliscos florestais podem possuir escamas de um tom esmeralda verdejante semelhante à vegetação ao seu redor, enquanto um basilisco que vive no deserto pode ter cor de xisto ou marrom arenoso.

Basilisco

O basilisco é um réptil de oito patas com um humor desagradável e a habilidade de transformar criaturas em pedra com seu olhar. O folclore diz que, como a cocatriz, os primeiros basiliscos foram chocados de ovos de couro postos por cobras e encubados por galos, mas pouco na fisiologia do basilisco dá crédito a esta alegação.

Um basilisco prefere comer carne petrificada. Uma vez que a vítima seja transformada em pedra, o basilisco rói o corpo fossilizado com suas mandíbulas poderosas e deixa o potente ácido de seu estômago fazer o resto. Este processo digestivo é extremamente lento e ineficiente, fazendo com que o basilisco se mova tão letargicamente que quase parece estar petrificado. Isto até levou ao ditado "tão lento quanto um basilisco alimentado". Certamente os basiliscos são bem conhecidos por seu gingado lento e natureza preguiçosa, mas um predador que pode transformar suas presas em pedra com um olhar dificilmente precisa de muita velocidade.

Um basilisco adulto possui 4 metros de comprimento da cabeça à cauda e pesa cerca de 135 kg. Estes répteis fazem sons sibilantes ao mover-se, que mudam para um gorgolejo gutural quando estão agitados. Embora normalmente sejam criaturas solitárias que só se reúnem para acasalar e pôr ovos, existem relatos periódicos de regiões infestadas por uma quantidade incomum de basiliscos. Não se sabe o que causa estas congregações incomuns de atividades dos basiliscos.

Por razões desconhecidas, doninhas e furões são imunes ao olhar do basilisco e ocasionalmente aproveitam a ausência do progenitor no ninho para consumir seus ovos ou os filhotes recém-chocados. Algumas lendas sugerem que o sangue de um basilisco pode transmutar pedras comuns em outros materiais, mas isto provavelmente é o caso de uma vítima interpretando errado a restauração mágica de criaturas ou partes de corpos anteriormente petrificadas.

BASILISCO — **CRIATURA 5**

N | MÉDIO | BESTA

Percepção +11; visão no escuro

Perícias Atletismo +13, Furtividade +8

For +4, **Des** −1, **Con** +5, **Int** −3, **Sab** +2, **Car** +1

CA 22; **Fort** +14, **Ref** +8, **Von** +11

PV 75

Relance Petrificante ↻ (arcano, aura, transmutação, visual); **Acionamento** Uma criatura a até 9 metros do basilisco pode vê-lo o começo do turno dela. **Efeito** O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 20. Se falhar, ele fica lento 1 por 1 minuto enquanto o corpo dele enrijece lentamente.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +15, **Dano** 2d8+4 perfurante

Olhar Petrificante ◆◆ (arcano, concentração, incapacitação, transmutação, visual) O basilisco encara uma criatura a até 9 metros que ele é capaz de ver. Essa criatura deve tentar um salvamento de Fortitude CD 22. Se ela falhar e ainda não estiver lenta pelo Relance Petrificante ou por esta habilidade, ela fica lenta 1. Se a criatura já estiver lenta pelo Relance Petrificante ou por esta habilidade, ela fica permanentemente petrificada.

Uma criatura petrificada desta maneira que for coberta (não apenas molhada) com sangue fresco de basilisco (de um basilisco que não tenha morrido há mais de 1 hora) é instantaneamente restaurada à carne. Um único basilisco contém sangue o suficiente para cobrir 1d3 criaturas Médias desta maneira.

Besouro

Nem todos os besouros são criaturas inofensivas que podem ser facilmente esmagadas sob os pés. Besouros gigantes imensos e vorazes podem ser encontrados nas regiões temperadas e tropicais do mundo. Frequentemente são criaturas benignas, embora possam ser bem perigosos quando ameaçados ou provocados. Suas mandíbulas poderosas e exoesqueletos resistentes o tornam um combatente desafiador.

Besouro Luminescente

Estes besouros de 90 centímetros ostentam um par de órgãos brilhantes na traseira do seu abdômen que emanam uma luz brilhante e continuam a brilhar por dias, mesmo depois da morte da criatura. Mineiros, espeleólogos e outros exploradores frequentemente mantêm criações desses besouros para extrair sua luminescência, que é considerada mais seguro do que tochas e mais barata do que lamparinas. Habitantes das Terras Sombrias frequentemente domesticam e treinam estes insetos, usando-os como animais de estimação, fonte de alimentos ou engaiolando-os como fontes orgânicas de luz em áreas frequentadas por visitantes desacostumados com a escuridão.

Besouro Luminescente — Criatura -1

N | Pequeno | Animal

Percepção +6; visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +4
For +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –5, **Sab** +1, **Car** –2

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +4
PV 6
Aura Luminescente (aura, luz) 3 metros. Os órgãos bioluminescentes do besouro preenchem a área com luz brilhante.

Velocidade 6 metros, voo 4,5 metros
Corpo a Corpo ❖ maxilas +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+1 perfurante
Clarão de Luz ❖ (concentração, luz) O besouro luminescente cria um clarão brilhante de luz. Todas as criaturas na aura luminescente dele devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 17 ou ficam ofuscadas por 1 minuto. Então o brilho do besouro luminescente se apaga, desabilitando a aura dele por 24 horas, período durante o qual ele não pode usar Clarão de Luz.

Tesouro de Besouros

Besouros não acumulam tesouros, mas os dois órgãos produtores de luz do besouro luminescente podem ser extraídos da criatura e usados em receitas de iluminação química, componentes de magia e criação de itens mágicos.

Espécies de Besouros

Numerosas outras espécies de besouro gigantes existem nos ermos e regiões selvagens. Os duergares treinam besouros das profundezas como montarias e guardiões. Besouros bombardeiros podem cuspir ácido cáustico como um ataque potente. E os verdadeiramente imensos besouros golias podem devastar estruturas inteiras ou até mesmo castelos com assustadora facilidade.

Besouro Lucano Gigante

O besouro lucano gigante é maior que um cavalo e seu voo, apesar de lento e desajeitado, é enervante devido ao zumbido de suas grandes asas. Suas enormes mandíbulas são usadas para impressionar companheiros, intimidar rivais e desencorajar predadores, pois podem desferir golpes letais. Embora besouros lucanos gigantes sejam predadores mortais, eles podem ser domesticados por treinadores talentosos. Nesse caso, estes besouros servem bem como bestas de carga ou até mesmo montarias.

Besouros lucanos gigantes podem ser uma ameaça séria em charcos, complexos de cavernas e florestas densas. Mais de um acampamento de lenhadores atraiu um bando de besouros lucanos gigantes e teve que ser completamente abandonado, abandonando sua lenha colhida para saciar os insetos gigantes.

Besouro Lucano Gigante — Criatura 4

N | Grande | Besta

Percepção +10; visão no escuro
Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +13
For +5, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –1

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +8
PV 55

Velocidade 6 metros, voo 6 metros
Corpo a Corpo ❖ maxilas +13, **Dano** 2d8+5 perfurante
Corpo a Corpo ❖ pata +11, **Dano** 1d10+5 contundente
Atropelar ❖❖❖ Médio ou menor, pata, CD 21

ALDEIAS BOGGARD

Boggards preferem habitar pântanos e lamaçais. Embora estejam em seu ambiente natural dentro d'água, preferem passar a maior parte de suas vidas em terra e constroem aldeias de cabanas de barro. Frequentemente usam bestas de guarda como buscassangues (página 48), crocodilos (página 74), sapos gigantes e outros animais ferozes adestrados (mesmo que parcialmente) como protetores.

Boggard

Boggards são anfíbios humanoides agressivos que prosperam em pântanos, charcos e até algumas selvas. Boggards nascem de ovos como girinos, competindo ferozmente por comida e até mesmo consumindo seus irmãos nesta luta. Ao longo de 3 anos, os boggards sobreviventes desenvolvem braços, pernas e pulmões enquanto aprendem rudimentos sobre caça, manufatura e guerra — tudo o que precisam para sobreviver em sua sociedade onde a força determina o que é certo. No topo da maioria das hierarquias boggard jaz um imenso vidente do pântano imbuído com magia divina sinistra.

BOGGARD BATEDOR

Frequentemente responsáveis por patrulhar as fronteiras de suas terras, os boggards batedores aprendem a falar outro idioma (normalmente Comum) para facilitar ameaças e insultos contra invasores.

BOGGARD BATEDOR — CRIATURA 1

CM | MÉDIO | ANFÍBIO | BOGGARD | HUMANOIDE

Percepção +7; visão no escuro
Idiomas Boggard, Comum
Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +8, Furtividade +7 (+9 na água)
For +3, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +0
Itens armadura de couro, funda (10 balas), maça-estrela

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +7
PV 24

Velocidade 6 metros, natação 7,5 metros; deslocamento do pântano
Corpo a Corpo ❖ maça-estrela +8 (versátil Pf), **Dano** 1d6+3 contundente
Corpo a Corpo ❖ língua +8 (alcance 3 metros), **Efeito** atracar com língua
Distância ❖ funda +7 (incremento de distância 15 metros, propulsiva, recarga 1), **Dano** 1d6+1 contundente
Atracar com Língua Se o boggard batedor acertar uma criatura com a língua dele, essa criatura fica agarrada pelo boggard. Ao contrário de um agarrar normal, a criatura não fica imobilizada, mas não pode se mover além do alcance da língua do boggard. Uma criatura pode cortar a língua ao atingir uma CA 13 e causar pelo menos 2 de dano cortante. Embora não cause qualquer dano ao boggard, isto o impede de usar seu Golpe de língua até ela crescer novamente, o que leva uma semana.
Coaxar Aterrorizante ❖ (auditivo, emocional, medo, mental) O boggard batedor solta um coaxar aterrorizante. Qualquer não-boggard a até 9 metros fica assustado 1, a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Vontade CD 17; aqueles que obtiverem um sucesso crítico ficam temporariamente imunes por 1 minuto.
Deslocamento do Pântano Um boggard batedor ignora terreno difícil causado por características de terreno de pântano.

BOGGARD COMBATENTE

Boggards combatentes exaltam o combate individual e preferem lutar sozinhos para que ninguém possa contestar suas vitórias. Eles são conhecidos por perseguir inimigos que fogem com uma dedicação que parece quase sobrenatural.

BOGGARD COMBATENTE — CRIATURA 2

CM | MÉDIO | ANFÍBIO | BOGGARD | HUMANOIDE

Percepção +8; visão no escuro
Idiomas Boggard
Perícias Atletismo +8, Furtividade +6 (+8 na água), Intimidação +5
For +4, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Itens armadura de couro batido, azagaia (3), clava

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +8
PV 38

Velocidade 6 metros, natação 7,5 metros; deslocamento do pântano
Corpo a Corpo ❖ clava +10, **Dano** 1d6+6 contundente
Corpo a Corpo ❖ língua +10 (alcance 3 metros), **Efeito** atracar com língua
Distância ❖ azagaia +6 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+4 perfurante

Distância ◆ clava +6 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+6 contundente
Atracar com Língua Como boggard batedor, exceto pela CA 15 e 3 PV.
Coaxar Aterrorizante ◆ (auditivo, emocional, medo, mental) Como boggard batedor, exceto pela CD 18.
Deslocamento do Pântano Como boggard batedor.

BOGGARD VIDENTE DO PÂNTANO

O boggard vidente do pântano foi abençoado com magia divina por sua adoração à lorde demônio Gogunta e usa seu poder para governar uma aldeia boggard, mantendo seus habitantes na linha e planejando saques a comunidades próximas.

BOGGARD VIDENTE DO PÂNTANO — CRIATURA 3

CM | MÉDIO | ANFÍBIO | BOGGARD | HUMANOIDE

Percepção +11; visão no escuro
Idiomas Abissal, Boggard, Comum
Perícias Atletismo +8, Intimidação +8, Medicina +9, Natureza +11, Performance +8, Religião +9
For +3, **Des** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +3
Itens cajado

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +7, **Von** +11
PV 40

Velocidade 6 metros, natação 7,5 metros; deslocamento do pântano
Corpo a Corpo ◆ cajado +10 (duas mãos d8), **Dano** 1d4+6 contundente
Corpo a Corpo ◆ língua +10 (alcance 3 metros), **Efeito** atracar com língua
Magias Primais Preparadas CD 21, ataque +11; **2º** *bruma obscurecente*, *flecha ácida*; **1º** *bastão de abrunheiro*, *medo*, *salto*; **Truques Mágicos (2º)** *emaranhapé*, *jorro ácido*, *luzes dançantes*, *raio de gelo*
Atracar com Língua Como boggard batedor, exceto pela CA 15 e 4 PV.
Coaxar Aterrorizante ◆ (auditivo, emoção, medo, mental) Como boggard batedor, exceto pela CD 19.
Coaxar Destrutivo ◆◆ (sônico) O vidente do pântano profere um coaxar poderoso que causa 4d6 de dano sônico a qualquer não-boggard em uma emanação de 4,5 metros (Fortitude básico CD 19); qualquer criatura com a condição assustado sofre dano adicional igual ao dobro do valor da condição assustado a afligindo. O boggard não pode usar Coaxar Destrutivo novamente por 1d4 rodadas.
Deslocamento do Pântano Como boggard batedor.
Zumbido Afogador ↻ (auditivo, mental) **Efeito** O boggard vidente do pântano ou um dos aliados dele a até 18 metros tenta uma jogada de salvamento contra um efeito auditivo ou sônico. **Efeito** O vidente do pântano solta um coaxar que submerge outros sons. Ele rola um teste de Performance. Ele e boggards aliados na área podem usar o maior resultado entre o teste de Performance do vidente do pântano ou seus próprios salvamentos para resolver os efeitos contra o efeito auditivo ou sônico.

VENENO DE LIBÉLULA AZUL

Boggards fazem uma toxina potente a partir de libélulas azuis. Videntes do pântano consomem esta mistura para despertar seus poderes divinos, mas o veneno inspira alucinações debilitantes na maioria das outras criaturas.

VENENO DE LIBÉLULA AZUL — ITEM 3

INCOMUM | ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 7 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ (Interagir)
Salvamento Fortitude CD 17; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 30 minutos; **Estágio 1** ofuscado (10 minutos); **Estágio 2** ofuscado e assustado 1 (10 minutos); **Estágio 3** assustado 1 e confuso (1 minuto)

GOGUNTA

Gogunta é patrona do povo boggard, adorada como uma deusa por muitos deles.
Éditos sacrifique criaturas afogando-as, brinque ou cante em pântanos, alimente ou ajude anfíbios.
Anátema conceda misericórdia a boggards que adorem outros deuses
Tendência dos Seguidores CM

BENEFÍCIOS DOS DEVOTOS

Fonte Divina *ferir*
Perícia Divina Intimidação
Arma Favorecida chicote
Domínios indulgência, poder, tirania, água
Magias de Clérigo 1º: *salto*, 3º: *nuvem fétida*, 5º: *tentáculos negros*

MAGIAS INATAS

A magia inata adicional de 3º nível de um boneco de alma presa depende de sua tendência, conforme listado abaixo.

Ordeiro e Bom: *zona da verdade*
Neutro e Bom: *heroísmo*
Caótico e Bom: *curar*
Ordeiro e Neutro: *indetecção*
Neutro: *muralha de espinhos*
Caótico e Neutro: *lubrificar*
Ordeiro e Mau: *escuridão gélida*
Neutro e Mau: *ferir*
Caótico e Mau: *toque vampírico*

Boneco de Alma Presa

Bonecos de alma presa são manequins ou brinquedos perturbadores que foram imbuídos com um pequeno fragmento da alma de um mortal falecido. Estes pequenos constructos são manufaturados por uma variedade de razões — servir como companheiros ou servos, por exemplo — mas seu livre arbítrio significa que sua obediência ao criador dificilmente é garantida. Seguidores de Pharasma normalmente abominam bonecos de alma presa, considerando-os uma perversão do ciclo de almas natural. Os adoradores da Senhora dos Túmulos veem a destruição de um boneco de alma presa, independente da tendência do constructo, como um serviço importante para o Grande Além.

Bonecos de alma presa são os mais simples exemplares de uma série de constructos de alma presa, incluindo manequins de alma presa de tamanho humano, poderosos cascos de alma presa, e guerreiros de terracota de alma presa. Criá-los a partir de criaturas vivas é um ato certamente maligno e um doador involuntário pode resistir ao processo com um salvamento bem-sucedido de Vontade contra a CD de Manufatura do criador, o que arruína o boneco e previne a morte do doador. Um boneco que não seja maligno só pode ser manufaturada da alma de uma pessoa que deu consentimento para tal antes de sua morte.

Bonecos de alma presa encontrados por aventureiros normalmente são guardiões de algum tipo; a despeito de seu tamanho diminuto, o poder do fragmento de alma torna os golpes do boneco mais perigosos do que o esperado. Além disso, ele concede ao boneco uma única magia de grande poder. Por sua autonomia e inteligência notáveis, bonecos de alma presa ocasionalmente são empregados por seus criadores como responsáveis por constructos muito mais poderosos, porém acéfalos (como golens), permitindo que tais bonecos controlem defesas muito além de suas próprias capacidades.

Embora bonecos de alma presa contenham um pequeno fragmento de alma extraída durante ou pouco depois da morte da pessoa, isto não afeta a ressurreição do falecido ou seu progresso para o pós-vida. Este processo de extração é letal para pretensos doadores de almas ainda vivos, embora existam rumores de processos mais caros que permitem que alguém doe um fragmento de alma viva sem repercussões.

O fragmento da alma reside em uma gema de foco de alma (Dureza 10), normalmente incrustada no pescoço ou no peito do boneco. O fragmento da alma não é estático e o boneco continua a aprender além de seu estágio inicial, significando que sua personalidade e habilidades podem mudar, possivelmente se aproximando ou afastando do doador, em um caminho individual. A gema de foco do boneco de alma presa retém as memórias do boneco mesmo depois de sua destruição. Uma gema de foco de alma intacta de um boneco destruído pode até ser colocada em um novo corpo de boneco por alguém com conhecimento para criar criaturas de alma presa, efetivamente reconstituindo o boneco de alma presa.

BONECO DE ALMA PRESA — CRIATURA 2

QUALQUER | MINÚSCULO | ALMA PRESA | CONSTRUCTO

Percepção +8; visão no escuro

Idiomas um falado pelo criador do boneco (normalmente Comum)

Perícias Acrobatismo +8, Furtividade +8, Ocultismo +4

For –2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Fragmentos de Personalidade Um boneco de alma presa compartilha os fragmentos da personalidade do doador da alma dele, embora não tenha nenhuma das memórias dessa criatura. Isto faz o boneco de alma presa possuir a mesma tendência que o doador da alma e receber os traços de tendência correspondentes.

CA 20; **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +6

PV 23; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +10 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 1d6+2 contundente

Magias Ocultistas Inatas CD 18, ataque +8; **3º** *levitação*, uma magia adicional dependendo da tendência do doador da alma (veja barra lateral); **Truques Mágicos (1º)** *luz*, *mão mística*, *prestidigitação*

Bugbear

Estas criaturas goblinoides furtivas e cruéis se deliciam espalhando medo e atormentando suas vítimas. Também conhecidos como goblinursos, eles são os monstros que espreitam nos armários e se escondem embaixo das camas. Quando invadem fazendas remotas, revelam a sua presença através de sons abafados na escuridão ou pelo ranger de tábuas de madeira para amplificar o medo, terror e paranoia de suas vítimas.

Bugbear Bandido

O bugbear bandido mais comum se especializa na arte de espreitar nas sombras.

Bugbear Bandido — Criatura 2

NM | Médio | Goblin | Humanoide

Percepção +7; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Goblin
Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +7, Furtividade +6, Intimidação +4
For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Itens armadura de couro, azagaia (3), espada bastarda

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +8, **Von** +5
PV 34

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ espada bastarda +10 (duas mãos d12), **Dano** 1d8+4 cortante
Corpo a Corpo ◆ punho +10 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+4 contundente
Distância ◆ azagaia +8 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+4 perfurante
Embuste ◆ O bugbear bandido Anda até 3 metros e tenta Agarrar uma criatura para a qual ele está indetectado. Se obtiver sucesso, ele também causa dano de punho a essa criatura.
Malhador O bugbear bandido recebe +3 de bônus de circunstância em rolagens de dano contra criaturas que ele tenha agarrado.

Bugbear Atormentador

O bugbear atormentador busca torturar suas vítimas tanto através da intimidação psicológica quanto através de ferimentos físicos. Quanto mais tempo um bugbear atormentador puder manter sua vítima viva e aterrorizada, melhor ele se sente.

Bugbear Atormentador — Criatura 3

NM | Médio | Goblin | Humanoide

Percepção +8; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Goblin
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +9, Furtividade +8, Intimidação +7, Ladroagem +8
For +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Itens adaga, camisão de malha, foice (2)

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +10, **Von** +6
PV 44

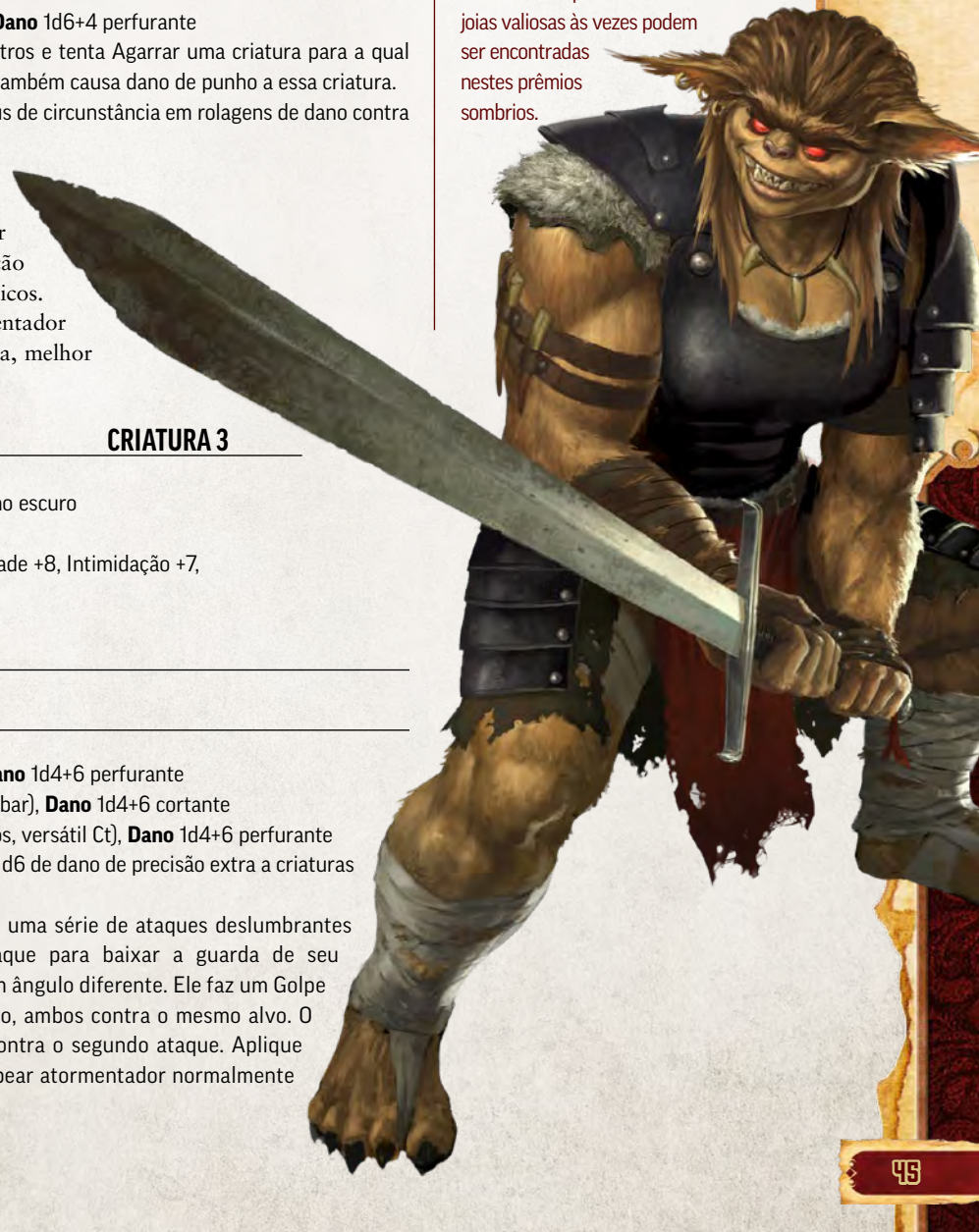
Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ adaga +11 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+6 perfurante
Corpo a Corpo ◆ foice +11 (acuidade, ágil, derrubar), **Dano** 1d4+6 cortante
Distância ◆ adaga +10 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+6 perfurante
Ataque Furtivo O bugbear atormentador causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Finta Dupla ◆◆ O bugbear atormentador faz uma série de ataques deslumbrantes com duas armas, usando o primeiro ataque para baixar a guarda de seu adversário contra um segundo ataque de um ângulo diferente. Ele faz um Golpe com cada uma de suas armas corpo a corpo, ambos contra o mesmo alvo. O alvo fica automaticamente desprevenido contra o segundo ataque. Aplique a penalidade por ataques múltiplos do bugbear atormentador normalmente a estes Golpes.

Covis de Bugbears

Bugbears vivem em pequenas gangues que frequentemente perambulam juntas, trabalhando como um grupo para semear tormentos. Eles mantêm seus covis em locais difíceis de encontrar, nas profundezas de florestas ou colinas.

Tesouro de Bugbears

Embora bugbears não tenham muita preocupação com tesouros, eles tendem a colecionar troféus medonhos. Alguns podem ter um cordão de couro enfeitado com as orelhas de suas vítimas, enquanto outros colhem dedos ou narizes amputados. Partes de joias valiosas às vezes podem ser encontradas nestes prêmios sombrios.



APETITES DOS BULETTES

Embora bulettes comam quase qualquer criatura que caia em suas mandíbulas cruéis, a maioria deles possui um apreço particular pela carne de halflings ou cavalos. Na falta de outro alimento, um bulette pode roer matéria vegetal ou até objetos inanimados, embora não recebam nutrição ao fazê-lo — esta necessidade voraz de comer é parte de um instinto natural profundamente irresistível.

Bulette

Bulettes são predadores temíveis que vagam logo abaixo da superfície de áreas ermas e desoladas. Quando eles cavam sob o chão, apenas a barbatana de suas costas pesadamente reforçada pode ser vista — pelo menos até que estejam prontos para golpear sua presa. Sua aparência, apetite e barbatana dorsal icônica fizeram com que recebesse o apelido de "tubarão terrestre".

Um bulette típico clama um território de aproximadamente 800 quilômetros quadrados. Quando encontra uma área rica em comida, como uma aldeia rural, ele adiciona esta área à sua rota regular de patrulha. Bulettes são criaturas ferozmente competitivas que batalham incansavelmente contra outros predadores em seu território. Eles ativamente evitam contato ou conflito com outros membros de sua espécie a menos que busquem um parceiro. Pares de bulettes compartilham um território e formam casais vitalícios — um casal de bulettes sendo a única exceção à preferência da criatura por solidão. Eles cuidam de seus jovens por um período curto. O casal instrui o jovem bulette a caçar, ensinando sua prole a identificar quais criaturas são mais fáceis de matar e quais devem ser evitadas. O casal expulsa o filhote depois de sua primeira caçada bem-sucedida.

Os primeiros bulettes foram guardiões magicamente criados para servirem como os animais de estimação assustadores de um mago sádico e faminto por poder. A técnica para sua criação, assim como seu propósito original, há muito se perdeu na história, e existem várias versões conflitantes de textos antigos onde dúzias de magos clamam ser o primeiro inventor desta notória besta. Alguns sábios postulam que o inventor original pode ter sido um elfo — uma teoria que surgiu de pouco mais que um fato curioso sobre bulettes pois, apesar de sua natureza voraz, eles parecem considerar a carne de elfos intragável. Infelizmente para os elfos que cruzam o caminho de um bulette, essas bestas são tão inclinadas a matá-los quanto qualquer outro intruso — embora simplesmente abandonem seus cadáveres sem consumi-los.

BULETTE — CRIATURA 8

N | ENORME | ANIMAL

Percepção +16; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Perícias Acrobatismo +16, Atletismo +21
For +7, **Des** +2, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 30; **Fort** +20, **Ref** +16, **Von** +14
PV 120

Velocidade 12 metros, escavação 9 metros; saltador poderoso
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +21, **Dano** 2d10+10 cortante
Corpo a Corpo ◆ garra +21 (ágil), **Dano** 2d8+10 cortante
Investida em Salto ◆◆ O bulette faz um Salto em Altura ou Salto em Distância. Se estiver adjacente a um inimigo no ponto mais alto de seu Salto em Altura ou no final de seu Salto em Distância, ele pode realizar um Golpe de garra contra o inimigo nesse momento. Se o bulette saltar pelo menos 1,5 metros verticalmente ou pelo menos 6 metros horizontalmente, ele pode realizar dois Golpes de garra em vez de um. A penalidade por ataques múltiplos do bulette não aumenta até ele ter desferido todos os Golpes de garra que fazem parte da Investida em Salto dele.
Presa Favorita Um bulette recebe +1 de bônus de circunstância em rolagens de ataque e dano com as mandíbulas dele contra um tipo de criatura específico designado como a comida favorita dele. Exceto se especificado o contrário, as presas favoritas de um bulette são halflings. Elfos nunca são presas favoritas para bulettes.
Saltador Poderoso Um bulette salta 3 metros em um Salto em Altura bem-sucedido, ou 6 metros em um acerto crítico.

Bunyip

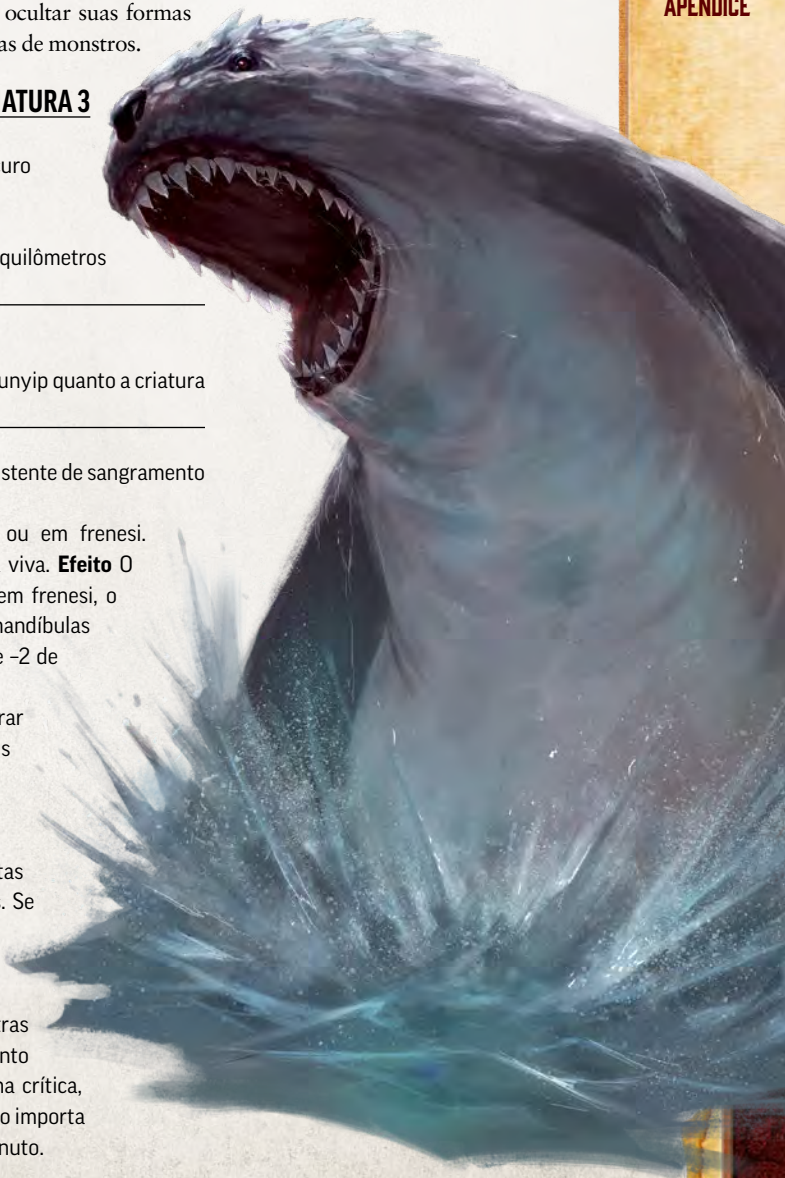
Bunyips são predadores aquáticos perigosos que lembram uma mistura entre tubarão e foca. Encontrado em enseadas de água doce ou angras de água salgada em todo o mundo, bunyips caçam onde presas são abundantes, frequentemente para a consternação de pescadores e moradores da costa.

A despeito de sua aparência estranha e tendência a defender seu território com rugidos altos e ressonantes que ecoam por grandes distâncias, os bunyips muito raramente são avistados por humanoides, o que faz com que muitos questionem a sua existência. Por centenas de anos, bunyips foram considerados apenas criaturas folclóricas — mesmo agora, após a existência dessa espécie ter sido provada, ainda é comum que levantem dúvidas da presença de um bunyip em determinadas áreas. Embora suas habilidades limitadas de mudança de forma sejam sem dúvida parte significativa do motivo por trás deste ar de mistério, outro fator importante é que a criatura aquática raramente caça humanoides, pois prefere comer animais menores. A maioria dos bunyips evita o contato humano, exceto quando um deles se aproxima perto demais de sua toca ou ponto de caça favorito. Muitos estudiosos concordam que uma grande quantidade de desaparecimentos inexplicáveis perto de áreas costeiras é o resultado de ataques bunyip não reportados.

Em alguns portos, bunyip aprenderam que petiscos deliciosos podem ser encontrados no lixo descartado por navios mercantes e barcos pesqueiros. Eles espreitam perto da costa e escolhem cuidadosamente suas vítimas, capturando-as em docas afastadas e barcos pequenos. Estes bunyips são particularmente cuidadosos em ocultar suas formas verdadeiras, embora isto não impeça os rumores sobre águas infestadas de monstros.

TESOURO DE BUNYIPS

Bunyips não possuem uso para tesouros e não os coletam ativamente, mas o chão de seus lares às vezes é cheio das posses de suas vítimas humanoides. Os dentes dos bunyips podem ser coletados e vendidos (a maioria dos bunyips possui cerca de 50 dentes). Alternativamente, devido à sua furtividade e natureza lendária, um bunyip taxidermado de alta qualidade poderia facilmente atingir um preço elevado para um colecionador.



BUNYIP — CRIATURA 3

N | MÉDIO | ANIMAL | AQUÁTICO

Percepção +10; faro (impreciso) 30 metros, faro de sangue, visão no escuro
Perícias Atletismo +11, Furtividade +10, Sobrevivência +8
For +4, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –1
Faro de Sangue O bunyip pode sentir o cheiro de sangue na água a até 1,5 quilômetros de distância.

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +12, **Von** +6
PV 45
Oportunidade Aquática ↻ Como Ataque de Oportunidade, mas tanto o bunyip quanto a criatura acionadora devem estar na água.

Velocidade 3 metros, natação 12 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +11, **Dano** 1d10+4 perfurante mais 1d6 persistente de sangramento
Corpo a Corpo ◆ cauda +11 (ágil), **Dano** 1d8+4 contundente
Frenesi de Sangue ◇ **Requerimentos** O bunyip não está fatigado ou em frenesi. **Acionamento** O bunyip causa dano de sangramento a uma criatura viva. **Efeito** O bunyip entra em um frenesi que dura 1 minuto. Enquanto estiver em frenesi, o bunyip recebe +4 de bônus de estado em rolagens de dano com as mandíbulas dele, recebe 9 PV temporários que acabam ao final do frenesi e sofre –2 de penalidade na CA.
Mudar Forma ◆ (morfia, primal, transmutação) Um bunyip pode alterar levemente a forma dele para adquirir uma vantagem e torná-lo mais difícil de reconhecer. Quando o faz, os dentes dele encolhem e o Golpe de mordida não causa os 1d6 de dano persistente de sangramento. Ele pode escolher adquirir uma longa cauda de serpente, concedendo ao Golpe de cauda dele 3 metros de alcance e Atracar, ou pernas curtas de crocodilo, aumentando a Velocidade em terra dele para 6 metros. Se usar Mudar Forma novamente, o bunyip pode retornar ao normal ou trocar entre a cauda longa ou cauda de crocodilo.
Rugido ◆ (auditivo, concentração, emoção, encantamento, medo, mental, primal) O bunyip emite um rugido alto e horripilante. Outras criaturas a até 30 metros devem obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 21 ou ficam assustadas 2 (assustado 3 em uma falha crítica, assustado 1 em um sucesso ou não afetado em um sucesso crítico). Não importa o resultado, a criatura fica temporariamente imune ao efeito por 1 minuto.

TESOURO DE BUSCASSANGUES

Busacassangues não possuem interesse em tesouros, mas seus covis tendem a ser pontuados com os restos de aventureiros — e suas preciosidades.

LOCALIZAÇÃO DE BUSCASSANGUES

Buscassangues caçam perto de seus ninhos, que montam em atoleiros, charcos, poças fétidas e estruturas abandonadas. Uma estrutura de 30 centímetros composta de lama e juncos é sinal de um ninho de buscassangues.

Buscassangue

Flagelos dos pântanos e lugares abandonados e úmidos, os buscassangues são vorazes bebedores de sangue. Fazendeiros amaldiçoam a criatura por drenar seus animais. É destas pessoas sitiadas que os buscassangues recebem seu nome regional "estirge", possivelmente uma corrupção da palavra "estigma". A sabedoria popular aponta que a aparição de buscassangues em uma região sinaliza um rebanho saudável, mas mais frequentemente significa que atoleiros ou estruturas antigas não estão sendo bem cuidadas. Certamente, nenhuma quantia de parábolas populares pode acalmar um fazendeiro levado à falência por uma infestação de buscassangues. A despeito de sua função como parasita, os buscassangues não são odiados em todas as aldeias. Em alguns casos, os habitantes de lugarejos remotos até mesmo os mantêm como animais de estimação ou os usam como duvidosas "ferramentas" medicinais para drenar humores indesejados ou como teste para espíritos malignos que estejam possuindo o sangue do paciente. Adoradores de deuses da pestilência e parasitas frequentemente consideram os buscassangues criaturas sagradas para sua fé e permitem que eles se alimentem livremente de seus corpos. Em tais sociedades, aqueles que acidentalmente cedem sangue demais são considerados "abençoados" pelo deus faminto da aldeia.

Buscassangues parecem estar constantemente famintos, mas não são inerentemente malévolos. Eles podem ser afastados com certa facilidade e preferem uma retirada rápida a arriscar suas vidas. Alguns aventureiros reportam que estas pestes voadoras podem ser afastadas ao se brandir tochas contra elas. Entretanto, buscassangues são muito mais audazes quando encontrados em grandes números, pois a derrubada de uma vítima permite que uma colônia inteira se alimente. Colônias de buscassangues são chamadas de coágulos por motivos óbvios e nojentos. Se um buscassangue solitário encontra uma provável vítima enquanto seu coágulo está próximo, ele emite um barulho choroso e agudo para invocar reforços.

A maioria dos humanoides evita buscassangues, mas boggards às vezes cultivam ninhos dessas criaturas perto do perímetro de seu território. Estas colônias servem para intimidar intrusos e os boggards às vezes buscam as presas dos buscassangues para coletar os couros ou corpos de animais mortos pelas pestes. Alimentos preparados com as carcaças de buscassangues que se alimentaram do sangue de criaturas específicas são considerados artigos de luxo entre certas comunidades boggards. Os boggards não apenas comem os buscassangues em si, mas também fazem uma pasta gelatinosa com o sangue drenado.

Um buscassangue comum possui cerca de 30 centímetros, com uma pele marrom avermelhada mosqueada e um ventre amarelo. Suas quatro asas lembram asas de morcego. Quando empanturrada de sangue, a criatura fica inchada e rosa, e tende a vagar pelo ar de forma instável conforme se afasta para digerir sua comida.

BUSCASSANGUE — CRIATURA -1

N | MINÚSCULO | ANIMAL

Percepção +6; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Perícias Acrobatismo +6, Furtividade +6

For −4, **Des** +3, **Con** +0, **Int** −5, **Sab** +1, **Car** −2

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +4

PV 6

Velocidade 3 metros, voo 9 metros

Corpo a Corpo ❖ perna farpada +8 (acuidade), **Efeito** anexar

Anexar Quando um buscassangue atinge um alvo maior do que ele, suas pernas farpadas se anexam a essa criatura. Isto é similar a agarrar a criatura, mas o buscassangue se move com essa criatura em vez de segurá-la no lugar. O buscassangue fica desprevenido enquanto estiver anexado. Se o buscassangue for morto ou afastado enquanto estiver anexado a uma criatura da qual tenha drenado sangue, essa criatura sofre 1 de dano persistente de sangramento. Escapar do anexar ou remover o buscassangue de outra forma não causa o dano de sangramento.

Drenar Sangue ❖ **Requerimentos** O buscassangue está anexado a uma criatura. **Efeito** O buscassangue utiliza os probóscides dele para drenar sangue da criatura à qual está anexado. Isto causa 1d4 de dano e o buscassangue recebe Pontos de Vida temporários iguais ao dano causado. Uma criatura que tiver seu sangue drenado por um buscassangue fica drenada 1 até receber cura (de qualquer tipo ou quantidade).

Caligni

Calignis espreitam em cidades subterrâneas, rastejando para a superfície para roubar, perseguir ou fazer travessuras. Cada caligni serve a uma função específica e cresce de uma forma específica determinada por tradições e influências sobrenaturais na sociedade caligni. Independentemente de seu tamanho e função, todos os calignis são magros e possuem carne pálida e olhos brancos. Alguns habitantes a superfície chamam os calignis de "povo sombrio", um termo que eles não gostam porque não reflete sua aparência nem sua personalidade, apenas seu ambiente.

Caligni Dançarino

Calignis dançarinos servem como intermediários entre seus diversos clãs subterrâneos.

Caligni Dançarino — Criatura 1

CN | Pequeno | Caligni | Humanoide

Percepção +6; cegueira à luz, visão no escuro maior
Idiomas Caligni
Perícias Acrobatismo +7, Furtividade +7, Ladroagem +7, Performance +6
For +0, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +3
Itens adaga, cassetete (maça leve)

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +9, **Von** +4
PV 18, labareda da morte
Labareda da Morte (luz) Quando o dançarino morre, o corpo dele entra em combustão em uma labareda de luz branca. Todas as criaturas em uma emanação de 3 metros devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 17 ou ficam ofuscadas por 1d4 rodadas. Calignis que falharem neste salvamento também ficam assustados 1. Os equipamentos e tesouros do dançarino ficam empilhados quando ele morre. Como isto não é um efeito mágico, a luz não surte efeito dentro de escuridão mágica.
Cabriola Distrativa ↻ (fortuna, manuseio); **Acionamento** Um aliado a até 3 metros do dançarino rola uma jogada de salvamento contra um efeito de ilusão ou mental. **Efeito** O aliado alvo pode rolar o salvamento duas vezes e usar o melhor resultado.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ cassetete +9 (acuidade, ágil, empurrar), **Dano** 1d4 contundente
Corpo a Corpo ❖ adaga +9 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4 perfurante
Distância ❖ adaga +9 (acuidade, ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4 perfurante
Magias Ocultistas Inatas CD 16; **Truques Mágicos (1º)** *contraperformance* (somente visual; *Livro Básico* 386), *inspirar coragem* (*Livro Básico* 387)
Ataque Furtivo O caligni dançarino causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Maldição do Dançarino ❖ (encantamento, maldição, mental, ocultista) O caligni dançarino toca um adversário e o amaldiçoa. Se o alvo falhar em um salvamento de Vontade CD 18, ele sofre desajeitado 1 e estupefato 1. O alvo fica temporariamente imune por 24 horas. Estas condições persistem até a maldição ser removida. A vítima pode tentar um novo salvamento de Vontade CD 18 uma vez por hora para encerrar a maldição.

Caligni Rastejador

Os enganosos calignis rastejadores são os membros desse povo mais comumente encontrados por outros seres.

Caligni Rastejador — Criatura 3

CN | Pequeno | Caligni | Humanoide

Percepção +8; cegueira à luz, visão no escuro maior
Idiomas Caligni
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +4, Furtividade +10, Ladroagem +8
For +0, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1

Tesouro de Calignis

Muitos calignis escondem bijuterias e bugigangas brilhantes sob seus trapos escuros, mantendo-os fora da visão de seus semelhantes gananciosos. Eles também mantêm à mão várias doses de veneno de borrão negro para incapacitar oponentes.

O LEGADO CALIGNI

Os calignis são descendentes de humanos que, há milênios, fugiram para o subterrâneo para escapar de um cataclisma devastador. Nas profundezas sombrias, eles imploraram por salvação a semideuses sombrios e malévolos conhecidos apenas como os Destituídos. Os Destituídos distorceram os refugiados tornando-os sobreviventes resistentes, mas a um preço: sempre que um caligni morre, ele se desfaz em uma explosão de energia que canaliza parte da sua alma aos Destituídos. A maior ironia da barganha dos calignis é que os Destituídos misteriosamente desapareceram há muito tempo e não mais respondem a pedidos e orações. Atualmente, a morte dos calignis ainda resulta em uma explosão de luz, mas a energia de suas almas não mais alimenta um panteão misterioso de divindades sombrias.

Itens adaga, veneno de nódoa negra (3 doses, veja página 50)

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Von** +6

PV 30, clarão da morte

Clarão da Morte (luz) Quando o rastejador morre, o corpo dele entra em combustão em um clarão de luz brilhante. Todas as criaturas em uma emanação de 3 metros devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 17 ou ficam cegas por 1d6 rodadas. Criaturas com cegueira à luz que obtiverem sucesso neste salvamento ainda ficam cegas por 1 rodada. Os equipamentos e tesouros do rastejador ficam empilhados quando ele morre. Como isto não é um efeito mágico, a luz não surte efeito dentro de escuridão mágica.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ adaga +10 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante mais veneno de nódoa negra (veja abaixo)

Distância ◆ adaga +10 (acuidade, ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4 perfurante mais veneno de nódoa negra (veja abaixo)

Magias Ocultistas Inatas CD 15; **2º** *escuridão* (à vontade); **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia*

Ataque Furtivo O caligni rastejador causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

CALIGNI PERSEGUIDOR

Os calignis perseguidores frequentemente lideram os enclaves desse povo subterrâneo.

CALIGNI PERSEGUIDOR — CRIATURA 4

CN | MÉDIO | CALIGNI | HUMANOIDE

Percepção +10; cegueira à luz, visão no escuro maior

Idiomas Caligni, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +8, Furtividade +13, Ladroagem +11

For +2, **Des** +5, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1

Itens armadura de couro, espada curta (2), veneno de nódoa negra (6 doses, veja abaixo)

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +13, **Von** +8

PV 60, chama da morte

Chama da Morte (luz) Quando o perseguidor morre, o corpo dele entra em combustão em um clarão de chamas brancas. Todas as criaturas em uma explosão de 6 metros sofrem 5d6 de dano de fogo (Reflexos básico CD 21). Os equipamentos e tesouros do perseguidor ficam empilhados quando ele morre e não são afetados pelas chamas.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ espada curta +13 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+7 perfurante mais veneno de nódoa negra (veja abaixo)

Magias Ocultistas Inatas CD 19; **2º** *bruma obscurecente* (à vontade), *escuridão* (à vontade); **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia*

Ataque Furtivo O caligni perseguidor causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Comando para Rodear ◆ (auditivo) Cada caligni perseguidor a até 9 metros do perseguidor pode Dar um Passo. Cada caligni rastejador pode se beneficiar de Comando para Rodear somente uma vez por rodada.

Corte Duplo ◆◆ O caligni perseguidor faz dois Golpes contra o mesmo alvo, um com cada uma de suas espadas curtas. O perseguidor soma o dano dos ataques que acertarem e aplica o dano de precisão, resistências e fraquezas somente uma vez. Ambos os ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do perseguidor, mas a penalidade aumenta somente após os dois ataques serem realizados.

VENENO DE NÓDOA NEGRA — ITEM 2

INCOMUM | ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 5 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L

Ativação ◆◆◆ (Interagir)

Salvamento Fortitude CD 16; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** Como estágio 1; **Estágio 3** 1d6 de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

Cambiante

Filhas de estrigas, destinadas a tornaram-se monstros como suas mães, as cambiantes encaram uma vida de conflitos. Nascidas de criaturas sobrenaturais que matam e consomem o pai da criança, cambiantes são depositadas na sociedade do pai para serem criadas. Estas proles amaldiçoadas aparentam fazer parte de sua ancestralidade paterna e já foram encontradas entre anões, gnomos, orcs, goblins e vários outros povos, mas cambiantes de ancestralidade humanas são, de longe, os mais comuns. Dentro do espectro normal de suas ancestralidades, cambiantes tendem a compleições esbeltas e pálidas e cabelos escuros, embora seu traço mais comum seja uma heterocromia quase universal (o que leva a uma superstição comum quanto a indivíduos com olhos de cores diferentes).

Conforme envelhecem, cambiantes ocasionalmente manifestam habilidades concedidas por sua descendência de estriga. Algumas ganham a habilidade de ver no escuro, algumas desenvolvem unhas longas e duras o suficiente para servirem como garras e outras ganham habilidades ainda mais estranhas de acordo com a espécie da sua mãe estriga. Por exemplo: damas oníricas, filhas das estrigas noturnas ou suas primas estrigas ladras de sonhos, podem ganhar uma habilidade aprimorada para resistir a magias de sonhos e sono. Outros tipos de cambiantes incluem as damas da escória, filhas de estrigas annis; damas rasas, filhas de estrigas verdes; damas salobras, filhas de estrigas do mar e várias outras para os diferentes tipos de estrigas.

Como seres infundidos com poder sobrenatural, cambiantes se veem capazes de comandar várias tradições de magia, embora muitas sejam atraídas para a magia ocultista comum entre as estrigas ou à magia primal.

Mais ou menos no mesmo período de suas vidas, muitas cambiantes — principalmente as mulheres — começam a ouvir o Chamado, um impulso psíquico de sua mãe estriga que as atrai para longe das comunidades onde foram criadas. Se seguido, o Chamado eventualmente leva a cambiante ao conventículo da estriga, onde são sujeitas a rituais terríveis que as distorcem até se tornarem estrigas. Algumas cambiantes, especialmente as que possuem laços sociais fortes ou abraçam tradições druídicas, são capazes de resistir ao Chamado e continuar com suas vidas mortais. O fato de que o Chamado afeta desproporcionalmente as cambiantes fêmeas levou ao engano comum de que todas as cambiantes são fêmeas, enquanto na verdade cambiantes machos são geralmente considerados membros de sua ancestralidade paterna.

CAMBIANTES EXILADOS

Cambiantes que resistem ao Chamado e abandonam a sociedade que as criou se tornam exiladas como a apresentada nesta página – criaturas que vivem vidas solitárias nos ermos e frequentemente são levadas a medidas desesperadas para sobreviver, assumindo o modo de vida de salteadores de estrada ou guias para locais arriscados.

CAMBIANTE EXILADA

Esta exilada cambiante é filha de uma estriga noturna ou ladra de sonhos.

CAMBIANTE EXILADO — CRIATURA 3

CN | MÉDIO | CAMBIANTE | HUMANO | HUMANOIDE

Percepção +11; visão no escuro
Idiomas Comum, Druídico
Perícias Dissimulação +9, Furtividade +8, Medicina +9, Natureza +11, Sobrevivência +9
For +4, **Des** +1, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2
Itens armadura de couro, cajado

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +11; +2 de circunstância em todos os salvamentos contra sonho e sono
PV 45

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ garras +11 (ágil), **Dano** 1d4+4 cortante
Corpo a Corpo ❖ cajado +11 (duas mãos d8), **Dano** 1d4+4 contundente
Magias Primais Preparadas CD 21, ataque +11; **2º** *escuridão*, *forma de humanoide*; **1º** *bastão de abrunheiro*, *mãos flamejantes*, *ventriloquismo*; **Truques Mágicos (2º)** *emaranhapé*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *produzir chama*
Magias de Ordem de Druida CD 21; **2º** (1 Ponto de Foco) *aspecto selvagem*, *morfia selvagem*

RAIVA

Embora muitas sociedades adorem cães e os valorizem por sua lealdade como animais de estimação, a raiva é a única aflição capaz de reverter facilmente os sentimentos sobre estas criaturas. Embora muitos animais possam ser afetados por esta doença debilitante, a noção do fiel animal da família se tornando feral e violento como resultado da doença torna tudo muito pior.

Raiva (doença); **Salvamento** Fortitude CD 17; **Estágio 1** enjoado 1 (1 dia); **Estágio 2** enjoado 2 (1 dia); **Estágio 3** confusão (1 dia); **Estágio 4** morte

Cão

Cães são companheiros leais e confiáveis que servem como guardiões, protetores e companheiros de caça. Sua habilidade de detectar presas e predadores através do faro e sua predileção de acompanhar humanoides os tornam animais ideias para a maioria dos aventureiros. Existem centenas de raças de cães no mundo — de minúsculos cães de colo que banham seus mestres de afeto a cães musculosos que chegam a quase 1,20 metros de altura na cernelha — que podem ser encontrados em quase qualquer lugar habitado por pessoas. Raças maiores podem até ser usadas como montarias por aventureiros menores, e algumas culturas usam cães como bestas de carga para puxar trenós carregados de suprimentos pela tundra congelada. Independentemente, muitos aventureiros veem valor em possuir um cão.

CÃO DE GUARDA

O cão de guarda típico é leal e amado por muitas comunidades. Frequentemente adorados como animais de estimação, eles também se destacam como protetores e rastreadores e podem ser destemidos ao defender um mestre ou familiar amado. As estatísticas apresentadas abaixo funcionam bem para quaisquer raças de 10 a 25 quilos. Cães selvagens também podem usar estas estatísticas, mas suas naturezas indomadas os tornam mais imprevisíveis e ameaçadores. Cães ferais são, talvez, ainda mais perigosos, pois diferente de seus primos selvagens, eles frequentemente não possuem o medo instintivo da humanidade que afasta as criaturas selvagens das pessoas.

CÃO DE GUARDA — CRIATURA -1

N | PEQUENO | ANIMAL

Percepção +6; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +4, Furtividade +5, Sobrevivência +4

For +1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –1

CA 15; **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +4

PV 8

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +6, **Dano** 1d4+1 perfurante

Ataque de Matilha O cão causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do cão.

CÃO DE MONTARIA

Cães de montaria incluem cães maiores, como mastins, huskies e os cães-lobos também conhecidos como lébreis, e frequentemente são criados por halflings e gnomos para servirem de montaria. Cães de montaria são tão leais e devotados a seus mestres quanto cães de guarda e são ferozes em batalha, independentemente de portarem um cavaleiro ou não. Como cães de guarda, estes grandes mastins podem ser selvagens ou ferais na natureza e, em alguns casos, podem rivalizar alcateias de lobos quanto ao perigo que apresentam a habitantes de áreas rurais.

CÃO DE MONTARIA — CRIATURA 1

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +7; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +7, Sobrevivência +5

For +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +5

PV 20

Pinote ↷ CD 17

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +7, **Dano** 1d6+2 perfurante

Ataque de Matilha O cão causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do cão.

Cão de Caça Infernal

Cães infernais são caninos extraplanares inferais vindos do fosso que podem caçar um alvo e soprar rajadas de chamas sobrenaturais. Eles são temperamentais e rápidos em agir agressivamente.

CÃO DE CAÇA INFERNAL

A aparência de um cão de caça infernal imediatamente dissipa quaisquer dúvidas sobre sua origem — a sua carne tem a cor de piche em brasa, seus dentes são afiados como os tridentes dos ínferos e ele é sempre acompanhado de um manto de fogo infernal sempre ardente.

CÃO DE CAÇA INFERNAL — CRIATURA 3

OM | MÉDIO | BESTA | FOGO | ÍNFERO

Percepção +9; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Infernal (incapaz de falar qualquer idioma)
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +9, Furtividade +8, Sobrevivência +9 (+11 para Rastrear)
For +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –2

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Von** +7
PV 40; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** frio 5

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +13 (mágico), **Dano** 1d8+4 perfurante mais 1d6 maligno e 1d6 de fogo
Sopro ❖ (divino, evocação, fogo) O cão de caça infernal sopra chamas que causam 4d6 de dano de fogo a todas as criaturas em um cone de 4,5 metros (Reflexos básico CD 19). O cão de caça infernal não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas. Se o cão de caça infernal fosse sofrer dano ou for afetado por um efeito de fogo, o Sopro dele é recarregado.

LACAIOS CÃES DE CAÇA INFERNAIS

No Plano Material, estes ínferos às vezes são encontrados à serviço de monstros que gostam de fogo, como gigantes do fogo ou efreet, assim como mortais que buscam domar o poder bruto do Inferno. Em Cheliax, Cavaleiros Infernais ocasionalmente convocam cães infernais para rastrear fugitivos e traidores.

CÃO DE GUERRA NESSIANO

Acredita-se que os cães de guerra nessianos são criados pelo próprio Príncipe das Trevas em vastos canis no reino infernal de Nessus, pois estas bestas servem como cães de guarda e de caça para os ínferos mais poderosos (e raramente a mortais que os veneram e conquistam seu favor).

CÃO DE GUERRA NESSIANO — CRIATURA 9

OM | GRANDE | BESTA | FOGO | ÍNFERO

Percepção +19; faro (impreciso) 36 metros, visão no escuro
Idiomas Infernal (incapaz de falar qualquer idioma)
Perícias Acrobatismo +18, Atletismo +19, Furtividade +18, Sobrevivência +20 (+22 para Rastrear)
For +6, **Des** +5, **Con** +5, **Int** –2, **Sab** +4, **Car** –2

CA 28; **Fort** +21, **Ref** +19, **Von** +16
PV 150; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** frio 10
Vingança Infernal ↻ **Acionamento** O cão de guerra nessiano sofre um acerto crítico de qualquer Golpe. **Efeito** O Sopro do cão de guerra nessiano é recarregado. Ele pode usá-lo imediatamente como parte desta reação.

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +21 (mágico), **Dano** 2d8+6 perfurante mais 1d6 maligno e 2d6 de fogo
Sopro ❖ (divino, evocação, fogo) O cão de guerra nessiano sopra chamas que causam 10d6 de dano de fogo a todas as criaturas em um cone de 4,5 metros (Reflexos básico CD 27). O cão de guerra nessiano não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas. Se o cão de guerra nessiano fosse sofrer dano ou for afetado por um efeito de fogo, o Sopro dele é recarregado.

HISTÓRIAS DE CÃES GOBLIN

Goblins adoram seus cães goblin, e criar histórias sobre os feitos de um cão goblin é uma busca honrada entre muitos clãs goblin. Goblins frequentemente buscam superar as histórias anteriores ao aumentar a audácia, ridicularidade e surrealidade de seus contos. Exemplos de contos de cães goblin populares incluem cães goblins participando de jantares luxuosos da alta sociedade entre humanos incautos, cães goblin maculando cerveja enânica de formas impronunciáveis, e goblins que se transformam em barghestes como resultado de uma mordida de cão goblin. Esta última em particular, possui alguma verdade em si, pois muitos registros críveis apontam para a existência de teriantropos cães goblin em certas tribos goblins.

Cão Goblin

Os animais homônimos dos goblins não são canídeos de verdade, mas sim roedores grandes, de nariz achatado com corpos finos e pernas longas. Tão covardes quanto feios, cães goblin preferem espreitar de trás de arbustos ou em sombras profundas para então saltar sobre uma presa solitária ou ferida. Cães goblin frequentemente fazem tocas e vagam em bandos, mas tendem a fugir da briga se forem machucados, mesmo que isto signifique abandonar seus companheiros de bando.

Cães goblin receberam seu nome por sua longa associação com goblins, que procriam estas bestas como animais de carga e montaria. A maioria dos goblins não gosta do nome, pois o goblin comum fica chocado com a sugestão de que sua montaria favorita tenha algo a ver com cães de verdade. É claro, sendo goblins, eles não se incomodaram em inventar um nome próprio e único para os cães goblin.

Mesmo o mais mimado dos cães goblin possui machas de sarna e soltam pelos que afetam pesadamente os que entram em contato com eles. Esta "varíola goblin" causa coceiras e feridas purulentas que são tão desagradáveis quanto irritantes e distrativas. O pelo dos cães goblin causa reações alérgicas em quase todas as criaturas que não possuam a mesma higiene terrível que eles — com a notável exceção, é claro, dos goblins, que continuam completamente imunes à doença independentemente de seus hábitos de limpeza (ou a falta deles).

A fome pode levar os cães goblin a surtos de violência exacerbada; muitos goblins mantêm seus animais famintos de propósito para torná-los mais agressivos em batalha. Cães goblin subsistem de qualquer material orgânico que consigam abocanhar, e apreciam principalmente carniça fresca. Embora os goblins fiquem longe de serem seletivos quanto à comida, eles valorizam os cães goblin porque esses animais barulhentos comem qualquer coisa que mesmo os goblins não ousam comer. "Será que ele come?" é um dos vários jogos que os goblins gostam de jogar com seus animais, onde uma ampla variedade de coisas (nem sempre comestíveis ou seguras) são penduradas na frente do focinho de um cão goblin. "Será que ele morre?" é o jogo frequentemente jogado logo após o primeiro. Cães goblin que sobrevivem ao segundo jogo ganham grande renome por sua capacidade digestiva e frequentemente se tornam os animais preferidos da tribo, tratados melhor que a maioria dos goblins comuns.

CÃO GOBLIN — **CRIATURA 1**

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +6; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Atletismo +6, Furtividade +7

For +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –1

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +8, **Von** +5

PV 17

Pinote ↻ CD 17

Pelagem Irritante Uma criatura que atingir o cão goblin com um ataque desarmado, tentar Agarrá-lo ou tocá-lo de alguma forma é exposta a varíola goblin.

Logro ↻ **Requerimentos** Uma criatura deve estar montada sobre o cão goblin. **Acionamento** O cavaleiro emite um comando para o cão goblin. **Efeito** O cão goblin Dá um Passo antes de seguir o comando.

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +9, **Dano** 1d6+3 perfurante mais varíola goblin

Coçar ◆◆◆ (manuseio) O cão goblin se coça vigorosamente, expondo todas as criaturas adjacentes à varíola goblin.

Varíola Goblin (doença) Goblins e cães goblins são imunes a varíola goblin. **Salvamento** Fortitude CD 17; **Estágio 1** enjoado 1 (1 rodada); **Estágio 2** enjoado 1 e lento 1 (1 rodada); **Estágio 3** enjoado 2 e não pode reduzir o valor de enjoado abaixo de 1 (1 dia).

Carniçal

Poucas criaturas são mais onipresentes em locais sinistros como cemitérios isolados e criptas em ruínas do que os mortos-vivos comedores de carne conhecidos como carniçais.

Criando um Carniçal

Você pode transformar uma criatura viva em um carniçal ao completar os passos a seguir. Quando criar um lívido, dobre estes ajustes numéricos. Os monstros nesta seção são criados a partir do zero, portanto, os números deles não condizem exatamente com estas diretrizes. Criar carniçais de forma customizada é recomendado se você tiver tempo, utilizando as habilidades especiais listadas aqui, mas criando as outras estatísticas para condizerem com o carniçal que você deseja.

Primeiro, aumente o nível da criatura em 1 e altere as estatísticas dela conforme descrito a seguir.

- Aumente CA, bônus de ataques, salvamentos, Percepção, CDs e modificadores de perícias em 1 ponto.
- Aumente o dano dele com Golpes e outras habilidades ofensivas em 1 ponto. Se a criatura for limitada em com que frequência ela pode usar uma habilidade (como um sopro), aumente o dano em 2 pontos.

Habilidades de Carniçal

Um carniçal adquire os traços carniçal e morto-vivo, e normalmente se torna maligno. Se a criatura base possuir quaisquer habilidades ou traços que existam por ser uma criatura viva, ela os perde. Ela também perde quaisquer traços que representem a vida dela como uma criatura viva, como humano ou humanoide. Você também pode precisar ajustar algumas habilidades que conflitem com o tema de um carniçal. Todos os carniçais recebem as habilidades a seguir. A CD de salvamento para todas as habilidades utiliza a CD do nível do carniçal (*Livro Básico* 503).

Visão no Escuro

Cura Negativa

Imunidades doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno

Garras Se a criatura possuía mãos, ela adquire um Golpe de garra (um ataque desarmado ágil que causa dano cortante mais paralisia). Se ela possuía qualquer ataque ágil, o dano causado pelas garras deve ser mais ou menos o mesmo dano que o causado por esses ataques. Se possuía somente ataques não-ágeis, as garras dela devem causar três quartos desse dano.

Mandíbulas Se a criatura possuía uma boca, ela adquire um Golpe de mandíbulas (um ataque desarmado que causa dano cortante mais febre de carniçal e paralisia). A quantidade de dano deve ser a mesma que a quantidade causada pelos ataques não-ágeis da criatura.

Consumir Carne ❖ (manuseio) **Requerimentos** O carniçal está adjacente ao cadáver de uma criatura que morreu na última hora. **Efeito** O carniçal devora um pedaço do cadáver e recupera 1d6 Pontos de Vida mais 1d6 para cada 2 níveis que possuir. Ele pode recuperar Pontos de Vida de um mesmo cadáver somente uma vez.

Febre de Carniçal (doença) **Salvamento** Fortitude; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1 dia); **Estágio 2** 2d6 de dano negativo e recupera metade dos Pontos de Vida de qualquer cura (1 dia); **Estágio 3** como estágio 2 (1 dia); **Estágio 4** 2d6 de dano negativo e não recebe qualquer benefício de cura (1 dia); **Estágio 5** como estágio 4 (1 dia); **Estágio 6** morto e se ergue como um carniçal na próxima meia-noite.

Paralisia (incapacitação, ocultista, necromancia) Qualquer criatura viva que não seja um elfo atingida pelo ataque de um carniçal deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude ou fica paralisada. Ela pode tentar um novo salvamento ao final de cada um dos turnos dela e a CD diminui cumulativamente em 1 ponto a cada salvamento desses.

Salto Rápido ❖ (movimento) O carniçal salta até metade da Velocidade dele. Este movimento não aciona reações.

Habilidades de Lívido

Um lívido recebe todas as habilidades acima além das habilidades descritas abaixo.

OS PRIMEIROS CARNIÇAIS

Uma lenda diz que o primeiro humanoide (um elfo, se a lenda for real) a se alimentar da carne de seu irmão se ergueu como um carniçal após a morte. Com o tempo, ele abraçou a sua nova vida e ascendeu a um grande patamar de poder, tornando-se o lorde demônio dos carniçais, tumbas e segredos mantidos pelos mortos. O fato de que carniçais de humanoides tenham características físicas distorcidas vagamente similares às élficas e os próprios elfos sejam imunes à paralisia dos carniçais talvez sejam efeitos colaterais desta origem antiga. A despeito disso, os carniçais de hoje têm tanta chance de venerar outras divindades malignas (ou mesmo nenhuma) quanto de honrar o primeiro de seu tipo.

SOCIEDADE CARNIÇAL

Carniçais são bem inteligentes e, mais do que qualquer outro morto-vivo, tendem a formar sociedades e culturas (ainda que malévolas e repugnantes, centradas no consume de carne e atos depravados) em túneis emaranhados abaixo de cemitérios, ou até cidades inteiras escondidas nas profundezas das Terras Sombrias.

Fedor (aura, olfativo) 3 metros. Uma criatura que entrar ou iniciar o turno dela na aura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude (utilize a CD baseada no nível do monstros; *Livro Básico* 503) ou fica enjoada 1 (mais lenta 1 enquanto estiver enjoada em caso de uma falha crítica). Enquanto estiver na aura, a criatura sofre –2 de penalidade de circunstância em salvamentos contra doença e para recuperar-se de condição enjoado. Uma criatura que obtiver sucesso no salvamento fica temporariamente imune por 1 minuto.

Garras e Mandíbulas Como carniçal, mas aplique febre de lívido em vez de febre de carniçal.

Consumir Carne ❖ Como carniçal, mas recupera 1d6 Pontos de Vida adicionais.

Febre de Lívido (doença) **Salvamento** Fortitude; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1 dia); **Estágio 2** 3d8 de dano negativo e recupera metade dos Pontos de Vida de qualquer cura (1 dia); **Estágio 3** como estágio 2 (1 dia); **Estágio 4** 3d8 de dano negativo e não recebe qualquer benefício de cura (1 dia); **Estágio 5** como estágio 4 (1 dia); **Estágio 6** morto e se ergue como um lívido na próxima meia-noite.

Paralisia (incapacitação, ocultista, necromancia) Como carniçal, mas elfos não são imunes.

CARNIÇAL

Carniçais são mortos-vivos vorazes que assombram cemitérios e comem cadáveres.

CARNIÇAL — CRIATURA 1

CM | MÉDIO | CARNIÇAL | MORTO-VIVO

Percepção +7; visão no escuro

Idiomas Comum, Necril

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +4, Furtividade +7, Sobrevivência +5

For +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +9, **Von** +5

PV 20, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno

Velocidade 9 metros, escavação 1,5 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +9 (acuidade), **Dano** 1d6+1 perfurante mais febre de carniçal e paralisia

Corpo a Corpo ❖ garra +9 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+1 cortante mais paralisia

Consumir Carne ❖ (manuseio) Veja Habilidades de Carniçal. O carniçal recupera 1d6 Pontos de Vida.

Febre de Carniçal (doença) Veja Habilidades de Carniçal. CD 15.

Paralisia (incapacitação, necromancia, ocultista) Veja Habilidades de Carniçal. CD 15.

Salto Rápido ❖ (movimento) Veja Habilidades de Carniçal.

LÍVIDO

Lívidos — criaturas ferais, de cheiro ruim e constantemente famintas — são os parentes mais poderosos dos carniçais. Eles são incansáveis ao perseguir sua presa.

LÍVIDO — CRIATURA 2

CM | MÉDIO | CARNIÇAL | MORTO-VIVO

Percepção +8; visão no escuro

Idiomas Comum, Necril

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +7, Furtividade +10, Sobrevivência +8

For +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +3

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +8

PV 30, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno

Fedor (aura, olfativo) 3 metros. Veja Habilidades de Carniçal. CD 16.

Velocidade 9 metros, escavação 1,5 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +11 (acuidade), **Dano** 1d6+5 perfurante mais febre de lívido e paralisia

Corpo a Corpo ❖ garra +11 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+5 cortante mais paralisia

Consumir Carne ❖ (manuseio) Veja Habilidades de Carniçal. O lívido recupera 3d6 Pontos de Vida.

Febre de Carniçal (doença) Veja Habilidades de Carniçal. CD 16.

Paralisia (incapacitação, necromancia, ocultista) Veja Habilidades de Carniçal. CD 16.

Salto Rápido ❖ (movimento) Veja Habilidades de Carniçal.

Cauthooj

Estes grandes pássaros são incapazes de voar, porém são enganadoramente ágeis, considerando seus corpos longos e seu gingado estranho e saltitante. Predadores solitários, eles usam seu trinado hipnótico para levar suas presas a um frenesi furioso, os manipulando a atacarem uns aos outros para que o cauthooj possa se banquetear com os restos.

Conhecidos por alguns estudiosos como pássaro titereiro, e para outros como picanço estridente, os cauthoojs são amplamente insultados pela maioria dos humanoides inteligentes, em parte porque parecem preferir humanoides a outras presas. Avistamentos de cauthoojs normalmente levam a criação de grupos de caça dedicados a rastreá-lo antes que possa matar novamente, com os pretensos caçadores normalmente cobrindo as orelhas de cera em um esforço para evitar ser afetado por seu grito. Os que sobrevivem à canção da criatura reportam que a experiência é unicamente perturbadora e quase todos os contos concordam que não existe som mais terrível do que esse.

Embora alguns assumam que o cauthooj seja um animal burro, estas criaturas são, de fato, bem mais espertas do que aparentam ser. Cauthoojs espreitam os perímetros de assentamentos remotos na esperança de encontrar um viajante solitário do qual possa se banquetear. Estas criaturas pacientes irão aguardar em emboscada pela quantidade de tempo que for necessária para saciar sua fome. Eles podem até mesmo compreender algumas palavras rudimentares em Silvano, embora sejam incapazes de falar claramente. Isto não impede o cauthooj de tentar imitar os sons ouvidos — e a sua estranha natureza primal até aprimora esse engodo. Isto contribui para a sua famosa habilidade de manipular mentes e encorajar conflitos, um traço que o próprio cauthooj quase não consegue compreender ou mesmo apreciar.

CAUTHOOJ — CRIATURA 12

N | MÉDIO | BESTA

Percepção +22; sentido de pensamentos (impreciso) 18 metros
Idiomas Silvestre (incapaz de falar qualquer idioma)
Perícias Atletismo +24, Furtividade +25
For +6, **Des** +4, **Con** +7, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** +0
Sentido de Pensamentos (adivinhação, mental, ocultista) O cauthooj sente a essência mental de uma criatura à distância listada.

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +20, **Von** +18
PV 215; **Resistências** sônico 15
Pulo de Esquiva ↻ (movimento); **Acionamento** O cauthooj é alvo de um Golpe corpo a corpo e está adjacente a outro inimigo que também está no alcance do Golpe corpo a corpo. **Efeito** O cauthooj agilmente pula de lado, redirecionando o Golpe acionador contra o inimigo adjacente. O cauthooj Anda até metade da Velocidade dele e este movimento não aciona reações.

Velocidade 10,5 metros
Corpo a Corpo ❖ bico +26 (ágil, alcance 3 metros, mortal 1d12), **Dano** 2d12+12 perfurante
Canção Trinada ❖❖ (auditivo, incapacitação, mental, primal) O cauthooj solta um brado estranho e ululante, que faz criaturas próximas ficarem violentas e sem controle. Cada criatura em uma emanação de 36 metros que puder ouvir o cauthooj deve tentar um salvamento de Vontade CD 32 para resistir ao efeito.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado e fica temporariamente imune por 1 minuto.
Sucesso O alvo não é afetado.
Falha O alvo fica confuso por 1 rodada.
Falha Crítica O alvo fica confuso por 1 rodada e imediatamente se ataca (da maneira normal que faria por se atacar enquanto estiver confuso). Este Golpe não concede à criatura um teste simples para recuperar-se da confusão.
Golpe de Staccato ❖ (mental, primal, sônico) Com alterações sutis no arfar e tom de sua canção, o cauthooj direciona uma criatura confusa por sua Canção Trinada a realizar um Golpe. Isto funciona como outros Golpes desferidos por criaturas confusas, exceto que o cauthooj escolhe o alvo. Se nenhum alvo estiver no alcance ou distância, ou se a criatura estiver incapaz de Golpear por qualquer outra razão, esta habilidade não gera efeito.

TESOURO DE CAUTHOOJS

Como gralhas, os cauthoojs são atraídos por bugigangas brilhantes e frequentemente pegam tesouros de suas vítimas, depositando estes objetos em grandes pilhas em seus covis. Entretanto, nem tudo o que brilha é ouro e aventureiros frequentemente encontrarão tantos fios coloridos, lascas de espelhos e pedaços de joias falsas quanto moedas, armas mágicas e outros tesouros valiosos.

LOCALIZAÇÃO DE CAUTHOOJS

Cauthoojs fazem seus covis em pequenas cavernas, alcovas e locais aparentemente fora do caminho, mas clamam grandes faixas como território e vagam a muitos quilômetros de seus covis em busca de comida. Eles frequentemente caçam em planícies, pradarias e outras vastidões abertas.

CAVALEIROS DO TÚMULO INFAMES

Vários dos vilões mais notórios de Golarion são cavaleiros do túmulo. Os exemplos a seguir estão entre os mais infames cavaleiros do túmulo e podem inspirar ou servir como vilões em seus jogos.

Lictor Shokneir: Outrora o Cavaleiro Infernal líder da notória Ordem da Crux, o Lictor Shokneir caiu em desgraça quando recusou uma ordem real para debandar seu exército de matadores. Os outros Cavaleiros Infernais o cercaram e destruíram seu castelo, a Cidadela Gheisteno. Entretanto, a determinação de Shokneir sustenta sua forma agora morta-viva, e ele e suas legiões de mortos-vivos reconstruíram a cidadela em toda a sua glória assombrosa.

O Príncipe Sombrio: Embora o cavaleiro do túmulo conhecido simplesmente como o Príncipe Sombrio tenha sido redimido há séculos como parte dos 11 Atos de Iomedae, é dito que a armadura do príncipe continua intacta — e que forças vis conspiram para reclamá-la. Se a armadura for usada por um dos descendentes do Príncipe Sombrio, o Mar Interior será assolado por um vilão verdadeiramente terrível.

Cavaleiro do Túmulo

Cavaleiros do túmulo são guerreiros mortos-vivos que receberam a não-vida por uma armadura amaldiçoada.

Criando um Cavaleiro do Túmulo

Você pode transformar uma criatura viva existente em um cavaleiro do túmulo ao completar os passos a seguir. É melhor criar um cavaleiro do túmulo a partir do zero mas, se não tiver tempo, simplesmente aplique o modelo. Uma criatura deve ser pelo menos de nível 5 antes de ser convertida em um cavaleiro do túmulo.

Aumente o nível da criatura em 1 e altere as estatísticas dela conforme descrito a seguir.

- Aumente CA, bônus de ataques, salvamentos, Percepção, CDs e modificadores de perícias em 1 ponto, os PV em 5 e o dano de Golpes em 1 ponto.

Habilidades de Cavaleiro do Túmulo

Um cavaleiro do túmulo adquire os traços cavaleiro do túmulo e morto-vivo, e a tendência dele normalmente é ajustada para maligno. Ele perde quaisquer traços que existam por ele sido uma criatura viva e quaisquer traços que representem a vida dele como uma criatura viva, como humano ou humanoide.

Visão no Escuro

Cura Negativa

Rejuvenescimento (divino, necromancia) Quando um cavaleiro do túmulo é destruído, a armadura se reconstrói sobre o corpo dele ao longo de 1d10 dias — ou mais rapidamente se a armadura estiver sendo vestida por um hospedeiro vivo (veja Armadura de Cavaleiro do Túmulo, abaixo). Se o corpo for destruído antes, o processo se reinicia. Um cavaleiro do túmulo pode ser destruído permanentemente somente ao obliterar a armadura dele (como com *desintegrar*), transportando-o ao Plano de Energia Positiva ou arremessando-o no coração de um vulcão.

Imunidades doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno mais um tipo de energia (o mesmo escolhido para arma ruinosa, abaixo).

Aura de Sacrilégio (abjuração, aura, divino, maligno) 9 metros. Quando uma criatura na aura utiliza uma magia ou habilidade positiva, o cavaleiro do túmulo automaticamente tenta neutralizá-la, com o modificador de neutralização listado.

Arma Ruinosa No momento de sua criação, um cavaleiro do túmulo escolhe um dos seguintes tipos de energia que foi relevante em sua vida ou morte: ácido, eletricidade, fogo ou frio. Qualquer arma que o cavaleiro do túmulo empunhar adquire os efeitos da propriedade de runa *cáustica*, *chocante*, *flamejante* ou *congelante*, respectivamente, em adição à runa de *arma +1 impactante*. Se o cavaleiro do túmulo for de 14º nível ou superior, as armas dele em vez disso recebem as versões maiores destas runas.

Mestre de Armas O cavaleiro do túmulo possui acesso aos efeitos de especialização de crítico de qualquer arma que ele empunhar.

Montaria Fantasma ◆◆◆ (arcano, conjuração, convocação) O cavaleiro do túmulo convoca uma montaria sobrenatural como *montaria fantasma* elevada a um nível igual à metade do nível do cavaleiro fantasma. Ao contrário de *montaria fantasma*, a CA e bônus de jogadas de salvamento da montaria são todos 4 pontos abaixo que os do cavaleiro do túmulo, e a montaria possui um terço dos Pontos de Vida do cavaleiro do túmulo (arredondados para baixo). Se a montaria for destruída, o cavaleiro do túmulo deve esperar 1 hora antes de usar esta habilidade novamente.

Rajada Devastadora ◆◆ (arcano, evocação) O cavaleiro do túmulo libera um cone de 9 metros de energia. Criaturas na área sofrem 1d12 de dano, mais 1d12 de dano adicional para cada dois níveis que o cavaleiro do túmulo possuir (Reflexos básico). O cavaleiro do túmulo pode usar esta habilidade somente uma vez a cada 1d4 rodadas. Este dano de energia é do mesmo tipo que a arma ruinosa dele (veja acima); Rajada Devastadora adquire o traço de energia associado a ela.

Habilidades Alternativas de Cavaleiro do Túmulo

Embora as habilidades listadas acima sejam padrão para um cavaleiro do túmulo, você pode criar um cavaleiro do túmulo mais inusitado ao substituir uma das habilidades supracitadas (exceto por rejuvenescimento) por uma das habilidades a seguir.

Criar Escudeiro do Túmulo O cavaleiro do túmulo pode dar uma peça da armadura dele para um aliado voluntário, que se torna um escudeiro do túmulo. O cavaleiro do túmulo pode se comunicar telepaticamente com o escudeiro a qualquer distância, ver através dos sentidos dele e conjurar *sugestão* à vontade como uma magia divina inata através de um vínculo telepático; o escudeiro trata o grau de sucesso dele como um passo pior. Se a armadura

principal do cavaleiro do túmulo for destruída, a peça do escudeiro expande para cobrir o corpo do escudeiro ao longo de 1d10 dias, momento em que ele se torna o novo corpo do cavaleiro do túmulo. O cavaleiro do túmulo pode ter somente um escudeiro ao mesmo tempo e deve recuperar o pedaço de armadura dado se quiser criar um novo escudeiro.

Libertação Sombria O cavaleiro do túmulo possui resistência a positivo igual ao nível dele.

Revivificação Traída O cavaleiro do túmulo morreu após ser profundamente traído. Em vez de ser imune a um tipo de dano de energia, ele é imune a dano mental, as armas dele causam 1d6 de dano mental adicional e é imune a dano mental, além da Rajada Devastadora dele causar dano mental com uma jogada de salvamento de Vontade em vez de Reflexos.

ARMADURA DO CAVALEIRO DO TÚMULO

Vestir a armadura de um cavaleiro do túmulo é bastante arriscado, já que a essência do cavaleiro do túmulo rapidamente parasita o novo usuário, acelerando o rejuvenescimento do cavaleiro do túmulo. Esta transformação agonizante inevitavelmente mata o hospedeiro, transformando a carne dele no novo corpo do cavaleiro do túmulo. Remover a maldição permite um personagem remover a armadura mas, se o usuário vestir a armadura novamente, a maldição retorna. Se o usuário morrer por outra causa enquanto estiver vestindo a armadura, ou se o rejuvenescimento do cavaleiro do túmulo for completado antes do usuário morrer pela maldição, o usuário imediatamente progride para o estágio 3.

Maldição do Cavaleiro do Túmulo (arcano, maldição, necromancia) Esta maldição afeta qualquer um que vestir a armadura de um cavaleiro do túmulo por pelo menos 1 hora. **Salvamento** Vontade; **Latência** 1 hora; **Estágio 1** condenado e não pode remover a armadura (1 dia); **Estágio 2** condenado 2, –3 metros de penalidade nas Velocidades e não pode remover a armadura (1 dia); **Estágio 3** morre e se transforma no cavaleiro do túmulo da armadura.

CAVALEIRO DO TÚMULO CRIATURA 10

OM | MÉDIO | MORTO-VIVO

Percepção +19; visão no escuro

Idiomas Comum, Necril

Perícias Atletismo +23, Intimidação +22, Religião +19, Saber de Guerra +20

For +7, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +5

Itens arco longo composto (20 flechas), *armadura completa +1 resiliente*, espada larga

---

CA 31; **Fort** +21, **Ref** +19, **Von** +18

PV 175, cura negativa, rejuvenescimento; **Imunidades** doença, efeitos de morte, frio, inconsciente, paralisado, veneno

Aura de Sacrilégio 9 metros. +17

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *espada larga congelante* +24 (frio, mágico, versátil Pf), **Dano** 2d12+10 cortante mais 1d6 de frio

Corpo a Corpo ❖ punho +23 (ágil, frio), **Dano** 2d6+10 contundente mais 1d6 frio

Distância ❖ *arco longo composto congelante* +21 (frio, incremento de distância 30 metros, mágico, mortal 1d10, recarga 0, saraivada 9 metros), **Dano** 2d8+6 perfurante mais 1d6 de frio

Maldição do Cavaleiro do Túmulo CD 33

Mestre de Armas

Montaria Fantasma ❖❖❖ (arcano, conjuração) 58 PV; CA 27, Fort +17, Ref +15, Von +14.

Rajada Devastadora ❖❖ (arcano, evocação, frio) 6d12 de frio, CD 29

GOBLINS E CAVALOS

Goblins possuem muitas superstições e peculiaridades, mas poucas delas são tão fortes quanto seu medo e ódio por cavalos. Isto não é uma via de mão única. Cavalos também temem e odeiam goblins e alguns são conhecidos por sair de seu caminho para ferir uma dessas criaturas. Um goblin que tente montar um cavalo é quase sempre alvo de uma torrente de pinotes violentos, conforme o cavalo faz de tudo para arremessar o goblin no chão, para o alcance de seus cascos.

Cavalo

Cavalos servem como montarias e bestas de carga em muitas sociedades. Eles são criaturas leais e normalmente gentis, considerados muito valiosos para qualquer um que precise viajar longas distâncias. Povos menores, como gnomos e halflings, frequentemente utilizam pôneis como montarias, enquanto cavalos são favorecidos por humanos e outros humanoides Médios. A maioria dos cavalos encontrados pelos humanoides comuns é domesticada, embora grandes rebanhos selvagens destes animais poderosos possam ser encontrados nos ermos.

PÔNEI DE MONTARIA — CRIATURA 0

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +4; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +4, Atletismo +7

For +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +4, **Von** +4

PV 16

Pinote ↻ CD 15

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ casco +5, **Dano** 1d4+3 contundente

Galopar ◆◆ O pônei de montaria Anda duas vezes. Ele possui +3 metros de bônus de circunstância na Velocidade durante estes movimentos.

CAVALO DE MONTARIA — CRIATURA 1

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +5; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +7

For +4, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +5

PV 22

Pinote ↻ CD 16

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ◆ casco +7, **Dano** 1d6+4 contundente

Galopar ◆◆ Como pônei de montaria.

PÔNEI DE GUERRA — CRIATURA 1

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +5; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +7

For +4, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +5

PV 20

Pinote ↻ CD 16

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ casco +7, **Dano** 1d4+4 contundente

Galopar ◆◆ Como pônei de montaria.

CAVALO DE GUERRA — CRIATURA 2

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +6; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +11

For +5, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +6

PV 36

Pinote ↻ CD 17

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ◆ casco +9, **Dano** 1d6+5 contundente

Galopar ◆◆ Como pônei de montaria.

Ceifador

O Ceifador é a personificação inflexível da morte. Silencioso como a tumba e tão inevitável quanto o próprio tempo, este ser lendário caça e finaliza criaturas que fugiram da morte por tempo demais. Às vezes o Ceifador vem sem aviso, enquanto em outros, ele vem para finalizar o trabalho que outra criatura não conseguiu. O Ceifador não serve a qualquer deus, ínfero ou éon. Ele é tanto temido quanto desprezado por psicopompos e celestiais, mas poucos ousam ficar em seu caminho. Como uma praga eterna, ele mata aqueles que tentam curar o multiverso da sua presença. Ele permanece sozinho e atende apenas a seus próprios desígnios, e os pedidos de misericórdia e tentativas de diálogo dos mortais e imortais caem igualmente em ouvidos surdos quando o Ceifador se aproxima de seu alvo. Suas próprias razões são inaudíveis por ouvidos mortais e inescrutáveis para a mente mortal, mas não importa a razão, o seu resultado é inflexível e final.

Embora algumas lendas digam que o Ceifador aparece para todos que morrem, a verdade é bem mais perturbadora. Tais vigílias de fato estão sob domínio dos psicopompos, uma raça de imortais encarregada da proteção e orientação de almas mortais ao longo do pós-vida. O Ceifador possui pouco interesse em proteger almas ou orientá-las. Em vez disto, é compelido por objetivos sinistros que surgem dentro do reino anoitecido de Abaddon, governado pelos Cavaleiros do Apocalipse. De fato, existem muitas similaridades na forma e na aparência entre o Ceifador e Caronte, o Cavaleiro da Morte, mas não existe nenhum registro destas duas entidades poderosas trabalhando em conjunto. Em vez disto, o Ceifador serve como algo próximo de uma manifestação do próprio Abaddon, e por isso, alguns acreditam que seja uma encarnação do misterioso Primeiro Cavaleiro. Quando o Ceifador vai a um mundo, ele não o faz como um anjo de misericórdia, mas como um ceifador incansável da vida. Aqueles que caem ante o Ceifador não eram somente destinados a morrer, mas selecionados, caçados e mortos.

Talvez as lendas mais assustadoras sobre o Ceifador sejam aquelas que questionam a sua natureza como entidade individual, pois alguns acreditam que exista mais de um ceifador no Grande Além. Estes sussurros falam de uma cabala de pelo menos nove destas criaturas espreitando a realidade, abatendo os seres vivos como servos inexplicáveis da verdadeira entropia. De acordo com o ensinamento de alguns cultos da morte, o objetivo final do Ceifador é acabar com todo o ciclo de vida e morte e servir como o lorde silencioso de um universo vazio.

CEIFADOR — CRIATURA 21

ÚNICO | NM | MÉDIO | MORTO-VIVO

Percepção +41; *ver invisibilidade*, visão de condição, visão no escuro, *visão da verdade*

Idiomas Comum, Necril

Perícias Acrobatismo +43, Atletismo +38, Dissimulação +40, Furtividade +43, Intimidação +43, Religião +39, Sociedade +36

For +8, **Des** +10, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +7, **Car** +8

Item segadeira

Graça da Morte O ceifador pode escolher ser considerado ou não como morto-vivo para efeitos que afetam mortos-vivos de forma diferente. Mesmo se não for considerado como morto-vivo, o ceifador nunca é considerado uma criatura viva.

Visão de Condição O ceifador automaticamente sabe os Pontos de Vida, condições, aflições e emoções de todas as criaturas que for capaz de ver.

CA 47; **Fort** +37, **Ref** +41, **Von** +38; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 320, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno; **Resistências** todo dano 15

Aura de Infortúnio (adivinhação, aura, divino, infortúnio) 6 metros. Criaturas vivas na aura devem rolar duas vezes em todas suas rolagens de d20 e usar o pior resultado.

Cura Negativa O ceifador pode escolher se sofre ou não dano positivo.

Morte à Espreita ↻ (teleportação) **Acionamento** Uma criatura a até 30 metros realiza um ataque à distância ou usa uma ação que possua o traço concentração, manuseio ou movimento. **Efeito** O ceifador se teleporta para um quadrado adjacente à criatura acionadora e realiza um Golpe corpo a corpo contra ele. Se o Golpe acertar, o ceifador interrompe a ação acionadora.

Velocidade 15 metros, voo 22,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *segadeira afiada* +40 (ágil, alcance 3 metros, derrubar, mágico, mortal 3d10), **Dano** 4d10+23 cortante mais Golpe da Morte e Drenar Energia

A MÃO DO MORTO

Baralhos de cartas são um método tradicional de ler a sorte de uma pessoa, mas lendas falam que certas cartas ou combinação delas podem atrair a atenção de um ceifador. Baralhos especializados em ler a sorte, como o Presságio, podem não trazer diretamente a aparência de um ceifador, mas para os paranoicos, a morte pode espreitar em qualquer mão azarada.

TESOURO DO CEIFADOR

O ceifador não acumula tesouros, mas às vezes, as mortes menores guardam pequenos objetos daqueles que mataram — especialmente nos casos em que seu olhar profano foi fixado em uma família estendida ou facção.

Magias Divinas Inatas CD 47, ataque +37; **10º** *dedo da morte (×4)*; **7º** *salto planar*; **Constante (6º)** *visão verdadeira*; **(3º)** *rapidez*; **(2º)** *ver invisibilidade*

Drenar Energia Quando o ceifador acerta e causa dano com a segadeira dele, ele recupera 20 Pontos de Vida e o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 43 ou fica condenado 1. Se o alvo já estiver condenado, o valor de condenado dele aumenta em 1 (até o máximo de condenado 3).

Golpe da Morte (morte) Uma criatura atingida criticamente por qualquer dos ataques do ceifador ou que falhar criticamente contra qualquer das magias dele deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 47 ou morre.

Infundir Armas (divino, evocação) Qualquer segadeira recebe o traço ágil, não podendo ser desarmada e tornando-se uma *segadeira +3 impactante superior afiada* enquanto o ceifador a empunhar. Se o ceifador Golpear uma criatura com fraqueza a qualquer tipo específico de dano, o dano da segadeira é considerado como desse tipo de dano em adição ao dano cortante.

Morte Final Uma criatura morta pelo ceifador não pode ser trazida de volta à vida por quaisquer meios — exceto por intervenção divina.

MORTE MENOR

Ninguém tem certeza do que exatamente são as mortes menores, embora alguns aleguem que sejam avatares do ceifador. Entretanto, diferente daquele estranho caçador, as mortes menores podem caçar em bandos em ocasiões raras. Frequentemente, elas se manifestam a partir de itens mágicos amaldiçoados. Nas outras vezes, elas são apenas as executoras da morte, caçando da mesma forma que o ceifador — silenciosamente, sem remorso ou hesitação. Raramente, múltiplas mortes menores trabalham juntas para abater uma população grande, suas foices cortando multidões e deixando cidades inteiras sem vida, inspirando rumores (esperançosamente) falsos de múltiplos ceifadores.

MORTE MENOR — CRIATURA 16

RARO | NM | MÉDIO | MORTO-VIVO

Percepção +32; *ver invisibilidade*, visão de condição, visão no escuro, *visão da verdade*

Idiomas Comum, Necril

Perícias Acrobatismo +33, Atletismo +28, Dissimulação +30, Furtividade +35, Intimidação +32, Religião +30, Sociedade +26

For +6, **Des** +9, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +6, **Car** +6

Graça da Morte Como ceifador.

Visão de Condição Como ceifador.

Item segadeira

CA 39; **Fort** +30, **Ref** +33, **Von** +32; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 255, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno

Aura de Infortúnio (adivinhação, aura, divino, infortúnio) 6 metros. Como ceifador.

Cura Negativa Uma morte menor pode escolher se sofre ou não dano positivo.

Morte à Espreita ↻ (teleportação) Como ceifador, exceto que a criatura acionadora deve estar a até 18 metros.

Velocidade 15 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ *segadeira afiada* +32 (ágil, alcance 3 metros, derrubar, mágico, mortal 2d10), **Dano** 3d10+14 cortante mais 1d12 negativo

Magias Divinas Inatas CD 38; **Constante (6º)** *visão verdadeira*; **(3º)** *rapidez*; **(2º)** *ver invisibilidade*

Infundir Armas (divino, evocação) Qualquer segadeira recebe o traço ágil, não podendo ser desarmada e se tornando-se uma *segadeira +2 impactante maior afiada* enquanto a morte menor a empunhar.

Centauro

Centauros são caçadores e rastreadores lendários que lembram humanos musculosos com corpos de poderosos cavalos abaixo da cintura. Eles normalmente são reclusos, porém altivos, rápidos em assumir que seu belo físico e longa história de tradições culturais os tornam superiores a qualquer povo de duas pernas. Embora histórias sobre conflitos sangrentos entre centauros e colonos humanoides sejam bem conhecidos, os centauros não são intrinsecamente sanguinários nem impetuosamente agressivos. Em vez disto, são orgulhosos e teimosos e não são gentis com forasteiros que invadem suas terras ancestrais, algumas das quais tendo sido habitadas por centauros por milhares de anos. Contra espoliadores da natureza que não sigam seus avisos, os centauros não hesitam em usar suas afiadas capacidades de caça para infligir ferimentos mortais.

Centauros treinam com armas assim como com seus cascos pesados, e o barulho de centauros correndo pela planície é frequentemente confundido com um estouro de manada ou até mesmo com um terremoto. A despeito de sua natureza insular, alguns centauros formam alianças próximas com elfos, fadas, gnomos e comunidades humanas isoladas. Tais aliados frequentemente se surpreendem ao aprender a profundidade da honra, pragmatismo e conhecimento dos centauros. Raramente, um centauro deixa sua tribo para viajar pelo mundo. Um centauro viajando sozinho se integra mais facilmente em sociedades humanas, mas outros centauros assumem rapidamente que alguma desonra levou ao seu exílio e, por isso, evitam proximidade com tais vagabundos.

Centauros possuem uma incrível variedade em seus tamanhos e cores individuais. Seus corpos superiores são bem similares dentro de uma tribo ou até mesmo região, mas seus corpos inferiores — como os de cavalos — podem variar bastante de pai para filho. A maioria dos centauros possui pelo menos 2.10 metros e pesam mais de 1.000 quilos.

Centauros vivem em grupos de dúzias de membros, normalmente liderados por um vidente velho e poderoso ou um guerreiro endurecido que executou muitos feitos nobres e ganhou o respeito vitalício de seus companheiros. O líder reverenciado orienta os hábitos do grupo inteiro; um vidente sábio pode encorajar a tribo a vagar longe da civilização para preservar os modos de seus ancestrais, enquanto um guerreiro agressivo pode incentivar escaramuças com assentamentos humanoides próximos ou até mesmo grupos rivais de centauros.

Tesouro de Centauros

Centauros apreciam boas armas e armaduras. Alguns manufaturam seus itens, enquanto outros usam armamentos de qualidade tomados de seus inimigos; entretanto, devido à sua forma, eles dificilmente usam armaduras mais pesadas do que placas peitorais.

Centauro — Criatura 3

N | Grande | Besta

Percepção +9; visão no escuro
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Perícias Atletismo +11, Diplomacia +6, Intimidação +6, Natureza +7, Sobrevivência +7
For +4, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1
Itens escudo de aço (Dureza 5, 20 PV, LQ 10), espada longa, lança (3), placa peitoral

CA 20 (22 com escudo erguido; **Fort** +8, **Ref** +9, **Von** +9
PV 40
Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ◆ casco +9 (ágil), **Dano** 1d10+4 contundente
Corpo a Corpo ◆ espada longa +11 (versátil Pf), **Dano** 1d8+4 cortante
Corpo a Corpo ◆ lança +11, **Dano** 1d6+4 perfurante
Distância ◆ lança +9 (arremesso 6 metros), **Dano** 1d6+4 perfurante
Atropelar ◆◆◆ Médio ou menor, casco, CD 18

ESPÉCIES DE CENTOPEIAS

Centopeias possuem formas quase incontáveis em quase todos os climas, com habilidades e traços específicos variando imensamente entre as espécies. Florestas fechadas, desertos áridos, esgotos fétidos, cavernas profundas e estruturas abandonadas são ambientes comuns para centopeias, de espécies grandes capazes de derrubar presas significativas sozinhas a verdadeiros tapetes de vermes frenéticos reunidos em enxames perigosos. Também existem centopeias maiores e mais especializadas do que as duas apresentadas aqui, como a esguia centopeia rabo-de-chicote gigante ou a imensa centopeia titânica.

Centopeia

Caçadoras e carniceiras que vivem entre esterco e detritos, centopeias são uma ameaça relativamente comum e frequentemente odiada por aventureiros. Correndo por aí com uma velocidade surpreendente em seus montes de patas presas a corpos longos e segmentados, as centopeias golpeiam com suas mandíbulas envenenadas para desacelerar e atormentar suas presas com uma toxina viciosa antes de se alimentarem de forma lenta e nauseante.

CENTOPEIA GIGANTE

A maioria das centopeias gigantes (conhecidas como centopeias do esgoto nas cidades) se aninham em pequenos grupos, mas caçam sozinhas quando procuram comida. Tentativas de domesticar centopeias gigantes para uso como guardiões ou animais de estimação geralmente acabam mal, mas algumas tribos de goblins, kobolds e mitflites desenvolveram métodos efetivos para isso. Outras tribos e algumas sociedades humanoides grelham e comem centopeias, frequentemente temperadas com fortes pimentas como uma iguaria, embora o preparo da refeição deva ser cuidadoso para evitar macular a carne com o veneno da criatura.

CENTOPEIA GIGANTE — CRIATURA -1

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +6; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +2, Furtividade +6

For –1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –5, **Sab** +1, **Car** –4

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +6, **Von** +2

PV 8

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ❖ maxilares +6 (acuidade), **Dano** 1d4–4 perfurante mais veneno de centopeia gigante

Veneno de Centopeia Gigante (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 14; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d8 de dano de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** 1d12 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada)

ENXAME DE CENTOPEIAS

Enxames de centopeias são realmente perigosos, pois formam tapetes vorazes de fome deslizante capazes de devorar um viajante em minutos. Alguns alquimistas submergem centopeias inteiras (capturadas de enxames) em alguns de seus elixires e mutagênicos, alegando que tais infusões aumentam a potência do líquido — embora outros digam que isto não é nada além de balela. Kobolds e mitflites são conhecidos por incorporar enxames de centopeias em armadilhas astutas, de simples fossos cheios de vermes a engenhos mais complexos envolvendo calhas que despejam os vermes nas cabeças de intrusos incautos.

ENXAME DE CENTOPEIAS — CRIATURA 3

N | GRANDE | ANIMAL | ENXAME

Percepção +9; sentido sísmico (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +7, Furtividade +9

For +2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –4

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +5

PV 30; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área 5, dano de respingo 5; **Resistências** contundente 5, cortante 2, perfurante 5

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Mordidas de Enxame ❖ Cada inimigo no espaço do enxame sofre 1d8 de dano perfurante (Reflexos básico CD 20). Uma criatura que falhar no salvamento é exposta ao veneno de enxame de centopeias.

Veneno de Enxame de Centopeias (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 20; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 2** 1d8 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada)

Chuul

Também conhecidos como chu'ulothis, estes predadores crustáceos grandes e couraçados espreitam sob a superfície de poças, atoleiros e lagoas, aguardando para pegar presas com suas garras massivas antes de paralisá-las com seus tentáculos. Neste ponto, eles começam a se alimentar, devorando suas presas vivas.

Chuuls podem viver em água doce ou salobra e, de fato, são encontrados em ambientes aquáticos em todo o mundo — mesmo em oceanos e lagos subterrâneos das Terras Sombrias. Embora sejam bons nadadores, os chuuls preferem presas terrestres. Seu método preferido de caça é surgir da água e paralisar suas vítimas com seus tentáculos banhados em veneno para então arrastar alegremente sua comida esperneante até afogá-la na água. Chuuls que moram acima do solo preferem jantar povo-lagartos, enquanto os que nadam em lagos subterrâneos das Terras Sombrias comem qualquer coisa exceto xulgaths, cujo sabor e fedor consideram desagradáveis.

Chuuls são capazes de falar e raciocinar, mas raramente se comunicam com outras espécies, exceto para provocar sua comida. Antes de começar a consumir sua presa, um chuul frequentemente discorre em um dialeto gorgolejante e quase incompreensível sobre como vão adorar se banquetear da carne da criatura. Talvez os chuuls acreditem que insultos e aviltamentos deixam a comida mais macia e saborosa, mas provavelmente nunca se saberá a verdade — quase todos os chuuls recusam teimosamente qualquer conversa significativa, mesmo quando aprisionados ou compelidos por ameaças ou dor.

Não se sabe se existe uma sociedade chuul fora de sua frenética temporada de acasalamento. O intelecto dos chuuls parece devotado apenas à alimentação, causar dor psicológica em outras criaturas, decorar seus covis com lembranças de suas refeições e vitórias favoritas e acasalar.

Tesouro de Chuuls

Embora não tenham nenhum interesse em dinheiro, gemas, ferramentas ou magia de qualquer tipo, chuuls possuem uma necessidade quase compulsiva de coletar troféus de suas vitórias, possivelmente para saborear as memórias da morte e da refeição. Os tesouros que são encontrados com eles normalmente fazem parte desta coleção macabra.

Chuul — Criatura 7

CM | Grande | Aberração | Anfíbio

Percepção +15; sentido sísmico (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Aklo, Comum (ou Subterrâneo para as variantes das Terras Sombrias)

Perícias Atletismo +17, Furtividade +14, Natureza +13, Sobrevivência +13

For +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –1

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +15, **Von** +12

PV 100; **Imunidades** veneno

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 9 metros, natação 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ garras +19 (alcance 3 metros), **Dano** 2d8+9 contundente mais Atracar

Constrição ❖ 1d8+9 contundente, CD 25 (somente agarradas por garras)

Maxilas ❖ **Requerimentos** Uma criatura está agarrada e paralisada pelos tentáculos do chuul. **Efeito** A criatura sofre 3d6 de dano perfurante.

Transferir por Tentáculo ❖ **Requerimentos** O chuul possui uma criatura agarrada. **Efeito** O chuul transfere a criatura agarrada das garras dele para os tentáculos, ou vice-versa. Uma criatura é exposta ao veneno paralítico do chuul quando é transferida para os tentáculos dele e no início de cada um dos turnos do chuul se permanecer agarrada pelos tentáculos.

Veneno Paralítico (incapacitação, veneno) **Salvamento** Fortitude CD 25; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** paralisado (1 rodada)

CIVILIZAÇÕES PERDIDAS

Ciclopes moram dentro ou próximos dos restos de suas civilizações perdidas – notavelmente Ghol-Gan em Garunde, Koloran no noroeste da Casmarônia e vários reinos em Iblydos. Ruínas de Ghol-Gan ainda pontuam o arquipélago de Grilhões e uma incontável quantidade de tesouros originados nos antigos impérios ciclópicos ainda aguardam descoberta. Piratas e caçadores de tesouros regularmente conduzem expedições em busca de relíquias ghol-gani perdidas, mas muitas destas viagens nunca retornam. Entre as que o fazem, sobreviventes falam de maldições terríveis, armadilhas cruéis e guardiões mortos-vivos de um olho só.

Ciclope

Os ciclopes são gigantes violentos com um passado trágico. Embora possuam apenas um olho, podem ver mais longe que a maioria das criaturas, possuindo uma sabedoria ocultista e magia divinatória que os fornece uma habilidade mística de presciência. Mas seus lendários poderes oraculares falharam em prever a queda de sua sociedade, e os vastos reinos dos ciclopes há muito colapsaram em ruínas. Atualmente, ciclopes esqueceram muito do que outrora conheceram e hoje vagam entre os restos arruinados de suas cidades caídas como reis e rainhas esquecidos e enlouquecidos.

CICLOPE

Os reinos dos ciclopes datam de uma era anterior à ascensão da humanidade, quando dragões, gigantes e povo-serpentes governavam o mundo. Os ciclopes construíram enormes cidades de pedra e rezavam a deuses antigos de brutalidade e ira, mas seu poder de prever o futuro falhou com eles e sua civilização colapsou.

Atualmente, a maioria dos ciclopes possui virtualmente nenhum conhecimento da antiga glória de seu povo, mesmo que não seja incomum que habitem as ruínas de seu período de grandeza. Cidades ciclópicas incluem monumentos e impressionantes murais que retratam a história de seu povo, mas poucos ciclopes modernos conseguem ler ou interpretar estas relíquias do passado.

Além de seu único olho, ciclopes também são famosos por sua fome interminável — um apetite tão consumidor que alguns estudiosos teorizam que pode ser, de fato, um tipo de maldição. A fome sempre presente dos ciclopes parece ter alguma conexão com a morte de suas civilizações — embora se esta voracidade foi a causa ou efeito colateral da queda de seu povo provavelmente continuará sendo um mistério.

Embora detalhes sobre os deuses dos ciclopes tenham sido em sua maior parte perdidos para os anais da história, o pouco que se sabe sobre estas divindades sugere que são vingativos e mesquinhos o suficiente para amaldiçoar seu próprio povo quando se sentem negligenciados ou mal servidos.

CICLOPE **CRIATURA 5**

INCOMUM | NM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +12; visão na penumbra

Idiomas Comum, Ciclope, Jotun

Perícias Atletismo +14, Intimidação +10, Saber de Vidência +13, Sobrevivência +12

For +5, **Des** –1, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** –1

Itens besta pesada (10 virotes), gibão de peles, machado longo

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +12

PV 80

Ferocidade ↻

Momento de Introspecção ◆ (adivinhação, fortuna, ocultista) **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** O ciclope está prestes a rolar um d20. **Efeito** O ciclope vislumbra em um espectro ocluído de futuros possíveis. Ele obtém um sucesso (mas não um sucesso crítico) na rolagem em vez de rolar o dado.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ◆◆ machado longo +14 (alcance 3 metros, amplitude), **Dano** 1d12+9 cortante

Distância ◆ besta pesada +8 (incremento de distância 36 metros, recarga 2), **Dano** 1d10+4 perfurante

Arrebatar ◆◆ (floreio) O ciclope realiza um Golpe corpo a corpo e compara o resultado da rolagem de ataque às CA de até dois adversários, sendo que ambos devem estar no alcance corpo a corpo dele e adjacentes um ao outro. Role o dano apenas uma vez e aplique-o a cada criatura que ele atingir. Um Arrebatar conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do ciclope.

ALTO CICLOPE

Gigantescos, solitários e distraídos, os altos ciclopes representam a grandeza verdadeira que seus parentes menores apenas almejam. Eles são tanto mais fortes quanto mais violentos, mas suas visões descontroladas de futuros possíveis os levaram além da razão. Os ciclopes altos veem cada momento como uma potencial tempestade de fúria incontrolável e devido a um desejo desesperado por paz, silêncio e um fim à sua fome, atacam tudo que chegar perto. Criaturas sábias evitam os altos ciclopes a todo o custo.

Há muito se debate as origens destes imensos gigantes destrutivos. Eles são tão grandes que se assumia que eram usados como bestas de carga por seus parentes menores, mas agora estão livres para caçar e matar sem restrições. Outros estudiosos acreditavam que os altos ciclopes são o destino final de toda a espécie ciclópica. Qualquer decisão tola ou maldição instável que tenha causado o fim de sua civilização ainda está tendo efeito e ocasionalmente faz com que ciclopes se afastem de seu próprio povo, percam toda a inteligência e se transformem em um colosso pesado e feral. É realmente conveniente, então, que altos ciclopes prefiram residir longe de assentamentos humanoides pois sua sede de sangue imensurável o inspira a destruir virtualmente qualquer coisa que se mova, de dinossauros e outros monstros ao explorador ocasional ou caravana prestes-a-ser-perdida.

CICLOPES VIDENTES

Altos ciclopes tradicionalmente são criaturas violentas, mas alguns retêm fragmentos dos modos antigos que os levam a períodos de calma. Durante estes períodos, eles podem ser incríveis fontes de informação, mas deve-se tomar o cuidado de estar bem longe do covil do alto ciclope antes que sua raiva bestial desperte mais uma vez.

ALTO CICLOPE — CRIATURA 12

INCOMUM | CM | ENORME | GIGANTE | HUMANOIDE | MUTANTE

Percepção +22; visão na penumbra
Idiomas Comum, Ciclope, Jotun
Perícias Atletismo +25, qualquer Saber +18, Sobrevivência +22
For +7, **Des** +1, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +4, **Car** –1
Itens clava pesada, gibão de peles

CA 32; **Fort** +25, **Ref** +19, **Von** +22
PV 235
Ferocidade ↻
Momento de Brutalidade ◇ (adivinhação, fortuna, ocultista) **Frequência** uma vez por dia, mas recarrega quando o alto ciclope usa Ferocidade; **Acionamento** O alto ciclope obtém sucesso em uma rolagem de ataque. **Efeito** O ataque se torna um sucesso crítico.
Pegar Rocha ↻

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ◆ clava pesada +25 (alcance 4,5 metros, empurrar, oscilante), **Dano** 3d10+13 contundente
Corpo a Corpo ◆ chifre +25 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10+13 perfurante
Corpo a Corpo ◆ punho +25 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 3d4+13 contundente
Distância ◆ rocha +23 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 4d6+7 contundente
Arremessar Rocha ◆
Investida Poderosa ◆◆ O alto ciclope Anda duas vezes e realiza um Golpe com chifre. Se ele tiver se movido pelo menos 6 metros de distância em relação à posição inicial dele, o dano do Golpe aumenta para 3d10+20.

TESOURO DE COCATRIZES

Tocas de cocatrizes às vezes incluem equipamentos descartados de vítimas antigas ou belas pedras lisas expelidas pelo papo da criatura. Trabalhadores de gemas valorizam bastante pedras preciosas que tenham sido polidas até a perfeição no papo de uma cocatriz e podem pagar um bom preço pelas assim chamadas "rochas de cocatriz". Materiais macios, apropriados para ninhos, como pano e couro, raramente sobrevivem à atenção de uma cocatriz, mas bens de metal frequentemente são deixados intocados, já que elas parecem ter pouco interesse em qualquer coisa brilhante que não caiba em sua garganta.

Cocatriz

Feias e agressivas, as temidas cocatrizes remexem fossos e depósitos de lixo em busca de presas que possam transformar em pedra com seu bico petrificante e posteriormente consumir lasca por lasca. Cocatrizes se parecem com galos magros e doentios com asas de morcego e caudas serpentinas e raramente crescem mais que 60 centímetros de altura e o dobro disso de comprimento. A cocatriz cacareja constantemente de forma distraída, o que fornece às presas espertas um bom aviso de sua presença na área — quando irritada, porém, ela canta alto como um galo. Seu bico solta uma toxina mágica que calcifica rapidamente a carne, e qualquer criatura bicada repetidamente por uma cocatriz irritada eventualmente se transforma em uma estátua de pedra.

Rumores dizem que a primeira cocatriz foi chocada do ovo de um galo encubado por um sapo em um monte de esterco. Seja este rumor verdadeiro ou não, a aparência monstruosa de uma cocatriz certamente não contradiz esta origem estranha e imunda e estas criaturas ameaçadoras são mais do que capazes de se propagarem sozinhas. Cocatrizes são notavelmente fecundas e se reúnem em bandos de até doze membros. Cada bando contém apenas algumas fêmeas. Os machos — cuja aparência se diferencia das fêmeas pelo barbilhão enrugado e pela crista retorcida — frequentemente lutam uns com os outros, com os machos de posto mais baixo eventualmente sendo expulsos para encontrarem suas próprias tocas ou competir com outros bandos. São estes exilados solitários que são mais comumente encontrados por outras criaturas.

Tocas de cocatrizes frequentemente são cheias de fragmentos de estátuas de vítimas passadas — embora incluam tantos restos de sapos, lagartos e insetos quanto de pessoas. Curiosamente, doninhas e furões, que se infiltram em tocas de cocatrizes para roubar seus ovos, são imunes às bicadas petrificantes delas. Por razões desconhecidas, cocatrizes ficam tanto enfurecidos quanto aterrorizados com galos convencionais, e possuem uma chance igual de atacar ou fugir ao serem confrontados com um.

Indivíduos particularmente corajosos (ou tolos) às vezes mantêm cocatrizes como animais de estimação ou guarda. Em seu habitat de planícies, florestas e esgotos próximos a assentamentos humanoides, cocatrizes ficam contentes em viver de vermes ou restos do lixo, mas seu maior prazer é consumir refeições quentes de carne recém-petrificada.

COCATRIZ — **CRIATURA 3**

N | PEQUENO | BESTA

Percepção +8; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +11

For –2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –3, **Sab** +1, **Car** –1

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +6

PV 45; **Imunidades** calcificação

Velocidade 6 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ bico +13 (acuidade, mágico), **Dano** 1d8–2 perfurante mais calcificação

Calcificação (incapacitação, primal, transmutação) Uma bicada de uma cocatriz enrijece a carne da criatura atingida. O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 20 ou fica lento 1 (ou lento 2 em uma falha crítica). Falhar outras vezes no salvamento contra a calcificação aumenta o valor da condição lento. Uma vez que as ações de uma criatura sejam reduzidas a 0 por calcificação, essa criatura fica petrificada. A cada 24 horas após ela ser petrificada, a vítima pode tentar um salvamento de Fortitude CD 20 para se recuperar. Em um sucesso crítico, a criatura se recupera e não fica lenta. Em um sucesso, ela volta a seu estado de carne, mas fica lenta 1 por 24 horas. Em uma falha, a criatura permanece petrificada, mas pode tentar novamente em 24 horas. Em uma falha crítica, a petrificação é permanente e a criatura não pode tentar mais salvamentos.

Coletor de Cérebros

Os grotescos coletores de cérebros (ou neh-thalggus, como chamam a si mesmos) são originários de mundos muito além do sistema solar conhecido, sendo parte de um conglomerado de alienígenas hostis conhecidos coletivamente como o Domínio do Obscuro. Seja seguindo seus próprios planos ou diretivas de supervisores sinistros, os coletores de cérebros chegam ao planeta em naves vivas para colher os cérebros de criaturas inteligentes. Estas aberrações não sugam nutrientes dos cérebros, mas os armazenam para análise e como receptáculos de energias mágicas ocultistas.

A forma de um coletor de cérebros lembra a de um escorpião sem cauda, mas as bolhas que contêm material cerebral pulsante ao longo de suas costas tornam impossível de confundi-los com meros aracnídeos crescidos. Olhos sinistros brotam das juntas em suas pernas e os pensamentos sussurrados, perturbadores e intrusivos que eles transmitem telepaticamente para as mentes das suas potenciais vítimas e alimento podem ser interpretados tanto como ameaças quanto como promessas.

Coletores de cérebros possuem muito pouca empatia pelos habitantes dos mundos que visitam, a despeito do fato da existência de cultos que veneram eles ou o Domínio do Obscuro de onde se originam como deuses. Para os coletores de cérebros, criaturas terrestres são simples recursos para suas necessidades mágicas e poderes ocultistas. Eles possuem pouco interesse em adorar deuses ou serem adorados, embora pratiquem uma estranha forma de religião própria, na qual consideram as forças primordiais do espaço profundo como merecedoras de fé e medo.

COLETOR DE CÉREBROS — CRIATURA 8

INCOMUM | CM | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +18; visão no escuro

Idiomas Abissal, Aklo, Comum, Dracônico, Proteano, Subterrâneo; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +17, Arcanismo +18, Atletismo +16, Furtividade +17, Ocultismo +21, Saber (todas subcategorias) +18

For +6, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +3

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +13, **Von** +18; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 140; **Imunidades** confuso; **Fraquezas** perda de cérebro

Bolhas de Cérebro Um coletor de cérebros possui sete bolhas de cérebro em suas costas que ele usa para abrigar cérebros roubados. Um coletor de cérebros sem todas as sete bolhas de cérebro preenchidas fica estupefato com um valor igual à quantidade de bolhas vazias.

Perda de Cérebro Se um coletor de cérebro sofrer 30 de dano de um acerto crítico ou sofrer 25 de dano mental, ele deve obter sucesso em um salvamento CD 26 (Fortitude para dano crítico ou Vontade para dano mental) ou uma das bolhas de cérebro dele é destruída.

Velocidade 7,5 metros, voo 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +20, **Dano** 2d12+6 perfurante mais veneno de coletor de cérebros

Corpo a Corpo ❖ garra +20 (ágil), **Dano** 2d8+6 cortante

Magias Ocultistas Espontâneas CD 26, ataque +18; **4º** (2 espaços) *assassino fantasmagórico*, *confusão*; **3º** (3 espaços) *dissipar magia*, *paralisar*, *rapidez*; **2º** (4 espaços) *forma humanoide*, *imagem espelhada*, *invisibilidade*, *paranoia*; **1º** (4 espaços) *golpe certo*, *raio de enfraquecimento*, *servo invisível*, *vínculo mental*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *luzes dançantes*, *mão mística*, *prestidigitação*

Coletar Cérebro ❖ (manuseio) O coletor de cérebros coleta o cérebro de uma criatura que tenha morrido há no máximo 1 minuto. Ele pode usar uma ação de Interagir para guardar o cérebro em uma de suas bolhas de cérebro vazias.

Veneno de Coletor de Cérebros (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 26; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de veneno, enfraquecido 1 e lento 1 (1 rodada); **Estágio 3** 2d6 de veneno, enfraquecido 2 e lento 1 (1 rodada)

DOMÍNIO DO OBSCURO

Coletores de cérebros normalmente caçam sozinhos, ainda que alguns adotem cultos mórbidos de seguidores que esperam ter seus próprios cérebros colhidos por estes invasores alienígenas. O Domínio do Obscuro inclui uma ampla variedade de alienígenas monstruosos, dentre os quais o coletor de cérebro é meramente o mais comumente encontrado em mundos terrestres. Muitos destes alienígenas possuem afinidade por roubar pensamentos, habitar corpos ou se alimentar de memórias – o foco deles no consumo de cérebros e identidades talvez sugira verdades perturbadoras sobre sua coalizão.

TESOURO DE CORDEIRINHOS

Cordeirinhos colecionam armas, armadilhas, novidades mecânicas e itens mágicos perigosos. Um cordeirinho provavelmente é encontrado com ferramentas (como as de artesão, kits de reparo ou de ladrão) e itens usados para que pareçam mais vulneráveis, como fechaduras, algemas e kits de arapucas (nas quais finge ter sido pego)

LOCALIZAÇÃO DE CORDEIRINHOS

Cordeirinhos são mais comuns no Primeiro Mundo do que no Plano Material e preferem estabelecer seus campos de caça nos limites de lugares perigosos, onde podem encontrar criaturas protetoras para enganar com seus disfarces.

Cordeirinho

Cordeirinhos são pequenas fadas que trocam de forma e armam emboscadas para saciar sua fome sem fim e ganância infantil. Estas fadas cruelmente curiosas são obcecadas com descobrir e montar armadilhas incomuns e armas sádicas. Quando estão no Plano Material, elas são frequentemente encontradas em áreas urbanas, particularmente favelas e outras partes da cidade onde possam passar despercebidas ou ser facilmente esquecidas — e possuam muitas vítimas para escolher.

Um cordeirinho comum se disfarça como uma criança em perigo, na esperança de atrair criaturas perto o suficiente para assaltar. O cordeirinho se coloca em perigo aparente usando uma armadilha, constructo ou aliado subornado ou até um mesmo monstro coagido como um barrete vermelho (página 39).

Como cordeirinhos às vezes trocam técnicas obscuras de forja e criação de armadilhas por presentes que saciem sua ganância ou fome, já houve períodos onde foram adorados como deuses menores da forja. Alguns cordeirinhos disciplinados trabalham como honrados artistas, guardas de elite ou espiões para os semideuses conhecidos como Anciões que habitam as profundezas do Primeiro Mundo.

CORDEIRINHO — CRIATURA 12

INCOMUM | OM | PEQUENO | FADA

Percepção +21; sentido de fome (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Idiomas Aklo, Comum, Silvestre

Perícias Dissimulação +25, Furtividade +25, Ladroagem +25, Manufatura +23, Natureza +21

For +4, **Des** +7, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +3, **Car** +4

Sentido de Fome Sentido de fome permite o cordeirinho sentir criaturas que precisam de comida para viver.

Itens *besta de mão +1 impactante* (20 virotes)

CA 34; **Fort** +22, **Ref** +25, **Von** +19

PV 235; **Fraquezas** ferro frio 10

Aura Traiçoeira (aura, primal, transmutação) 4,5 metros. Raízes emaranhadas, buracos dentados, rochas afiadas e outros perigos aparecem nas superfícies da aura, criando terreno difícil.

Tropeçar ↻ **Acionamento** Uma criatura falha criticamente em um ataque corpo a corpo para atingir o cordeirinho ou se move para um espaço na aura traiçoeira do cordeirinho. **Efeito** A criatura acionadora deve tentar um salvamento de Reflexos CD 32.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica desprevenido até o início do próximo turno dele.

Falha O alvo sofre 2d10 de dano contundente e fica desprevenido até o início do próximo turno dele.

Falha Crítica Como falha, e o alvo fica prostrado.

Velocidade 9 metros; passo do trapaceiro

Corpo a Corpo ❖ garra +26 (acuidade, ágil), **Dano** 2d8+7 cortante mais Desarmar

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +26 (acuidade), **Dano** 3d8+7 perfurante mais 2d6 de veneno

Distância ❖ *besta de mão* +28 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 2d6+3 perfurante mais 2d6 de veneno

Ataque Furtivo O cordeirinho causa 2d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Desarmar ❖❖ **Requerimentos** A última ação do cordeirinho foi um sucesso com um Golpe que possui Desarmar na seção de dano. **Efeito** O cordeirinho derruba uma arma segurada ou empunhada pelo alvo no espaço do alvo.

Passo do Trapaceiro O cordeirinho ignora terreno difícil e não aciona armadilhas com o movimento dele.

Trocar Forma ❖ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) O cordeirinho muda para a forma natural dele ou para a de qualquer humanoide. Em forma humanoide, ele perde sua aura traiçoeira e os equipamentos dele parecem ser bugigangas ou brinquedos. Como um humanoide que não possua garras ou presas, ele perde os Golpes correspondentes. Se perder o Golpe de garra, ele adquire um Golpe de punho que é idêntico, exceto por causar dano contundente.

Cria do Pecado

As crias do pecado foram geradas por um dos sete magos antigos conhecidos coletivamente como lordes rúnicos — cada um deles tendo abraçado e incorporado um de sete pecados. A primeira cria do pecado foi criada pelo Lorde Rúnico da Ira, utilizando técnicas que desde então influenciaram as práticas de mutacarne (veja mutacarne, na página 255). Pouco depois, a técnica de geração das crias do pecado caiu nas mãos dos outros lordes rúnicos e, apesar de cada um deles ter dado seu toque pessoal criando suas próprias variantes, atualmente, as crias do pecado da ira continuam sendo as mais numerosas e notórias da espécie.

Portando apenas uma vaga semelhança com os humanoides cuja carne serviu de matéria prima, crias do pecado normalmente parecem seres horrivelmente emaciados e possuem braços sobrenaturalmente longos e pés digitígrados, cada um com um trio de dedos atarracados e com garras. Veias aparentes cruzam os corpos dessas criaturas em padrões sanguíneos que suspeitamente lembram runas distorcidas, e sua carne é pálida e sem pelos. Suas cabeças são alongadas, ostentando apenas fendas que servem como nariz, olhos vermelhos, e uma perturbadora mandíbula inferior que se parte ao meio na altura do queixo, revelando pedipalpos que terminam em minúsculas mãos de três dedos e ostentam uma língua longa e agitada.

Crias do pecado medem 1,95 metros de altura e normalmente pesam o mesmo que um humano magro da sua altura. Eles se comportam de maneira consistente com o pecado associado e possuem características físicas que sugerem estas qualidades. Por exemplo, as veias de uma cria da avareza parecem cheias de ouro enquanto uma cria da inveja parece ainda mais magra do que o resto de sua espécie.

Pecados de Crias do Pecado

Quando uma cria do pecado é gerada, ela se torna associada a um dos sete pecados: avareza, gula, inveja, ira, luxúria, orgulho e preguiça. O pecado de uma cria do pecado é determinado pela *fonte rúnica* que a criou ou pelo pecado preferido de seu criador e não pode ser alterado. Cada cria do pecado recebe benefícios e habilidades adicionais concedidas pelo seu pecado associado, conforme detalhado abaixo.

Cria da Avareza

Uma cria da avareza possui Ladroagem +9 e normalmente carrega uma glaive. Elas são as mais altas das crias do pecado, frequentemente medindo 2,1 metros de altura e com veias douradas.

Corpo a Corpo ❖ glaive +10 (alcance 3 metros, enérgica, mortal d8), **Dano** 1d8+4 cortante

Mordida Pecaminosa Criaturas que falharem criticamente em seus salvamentos contra a mordida pecaminosa de uma cria da avareza ficam desajeitadas 2 por 1 minuto.

Cria da Gula

Uma cria da gula possui Sobrevivência +10 e normalmente carrega uma segadeira. Elas são obesas, mas robustas e fortes.

Corpo a Corpo ❖ segadeira +10 (derrubar, mortal d10), **Dano** 1d10+4 cortante

Mordida Pecaminosa Criaturas que falharem criticamente em seus salvamentos contra a mordida pecaminosa de uma cria da gula ficam drenadas 1.

Cria da Inveja

Uma cria da inveja possui Dissimulação +7 e normalmente carrega uma alabarda. Elas tendem a ser mais baixas e esguias que outras crias do pecado.

Corpo a Corpo ❖ alabarda +10 (alcance 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d10+4 perfurante

Mordida Pecaminosa Criaturas que falharem criticamente em seus salvamentos contra a mordida pecaminosa de uma cria da inveja ficam enfraquecidas 2 por 1 minuto.

Cria da Ira

Sendo o tipo mais comum de cria do pecado encontrado, uma cria da ira possui Atletismo +12 e normalmente carrega um ranseur. Estas crias do pecado são o tipo mais musculoso de todos.

Corpo a Corpo ❖ ranseur +10 (alcance 3 metros, desarmar), **Dano** 1d10+4 perfurante

Mordida Pecaminosa Criaturas que falharem criticamente em seus salvamentos contra a mordida pecaminosa de uma cria da ira ficam drenadas 1 e enfraquecidas 1 por 1 minuto.

NASCIDOS DO PECADO

Incapazes de procriar, crias do pecado sumiram do mundo por muitos séculos após o colapso do império dos lordes rúnicos, mas emergiram em anos recentes de masmorras antigas, estranhos reservatórios mágicos e outras ruínas esquecidas. Em certos casos, alguns artefatos incrivelmente poderosos conhecidos como fontes rúnicas (criadas pelos lordes rúnicos da antiguidade) capturam fragmentos de memórias e emoções relacionadas ao seu tipo específico de pecado para alimentar a criação espontânea de novas crias. Quando uma fonte rúnica consegue acumular uma quantidade suficiente de energias pecaminosas, uma cria do pecado completamente crescida é vomitada de seu interior. Todas as crias do pecado entendem inerentemente a função da fonte rúnica na propagação de seu povo e frequentemente estabelecem pequenas aldeias próximas a fontes rúnicas despertas, caçando seres sencientes que possam ser usados para aumentar sua comunidade.

LOCALIZAÇÃO DE CRIAS DO PECADO

Crias do Pecado são encontradas em regiões onde as fontes de sua criação continuam enterradas em ruínas antigas — em Golarion, isto atualmente os limita às terras fronteiriças de Varísia. Mas o potencial conhecimento sobre seu processo de criação se espalha junto com essas criaturas, e mutacarnadores ao redor do mundo esperam, em breve, manufaturar suas próprias versões novas de crias do pecado.

Cria da Luxúria

Uma cria da luxúria possui Diplomacia +7 e normalmente carrega uma bisarma. Elas possuem corpos atraentes, mas rostos hediondos.

Corpo a Corpo ❖ bisarma +10 (alcance 3 metros, derrubar), **Dano** 1d10+4 cortante

Mordida Pecaminosa Criaturas que falharem criticamente em seus salvamentos contra a mordida pecaminosa de uma cria da luxúria ficam estupefatas 2 por 1 minuto.

Cria do Orgulho

Uma cria do orgulho possui Intimidação +7 e normalmente carrega um malho. Elas são quase esqueléticas em sua estrutura descarnada e frequentemente buscam roupas belas ou joias para vestir, sentindo um prazer estranho em parecer elegantes e suntuosas.

Corpo a Corpo ❖ malho +10 (empurrar), **Dano** 1d12+4 contundente

Mordida Pecaminosa Criaturas que falharem criticamente em seus salvamentos contra a mordida pecaminosa de uma cria do orgulho ficam desajeitadas 1 e enfraquecidas 1 por 1 minuto.

Cria da Preguiça

Uma cria da inveja possui Sociedade +6 e normalmente carrega uma lança longa. Espessos excessos de pele cobrem a estrutura arqueada da cria da preguiça.

Corpo a Corpo ❖ lança longa +10 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+4 perfurante

Mordida Pecaminosa Criaturas que falharem criticamente em seus salvamentos contra a mordida pecaminosa de uma cria da preguiça sofrem –3 metros de penalidade de estado nas Velocidades delas por 1 minuto.

CRIA DO PECADO — CRIATURA 2

NM | MÉDIO | ABERRAÇÃO

Percepção +10; faro de pecado (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Aklo

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +8, Furtividade +9, Sobrevivência +6

For +4, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1

Itens uma arma determinada pelo pecado dele

Faro de Pecado Uma cria do pecado pode sentir o cheiro de criaturas que refletem o pecado dele, como a habilidade faro. O MJ determina quais criaturas são apropriadamente pecadoras.

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +9, **Von** +6; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia, +4 de estado em todos os salvamentos contra mental

PV 30; **Imunidades** controlado; **Resistências** mental 5

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +10 (ágil), **Dano** 1d8+4 perfurante mais mordida pecaminosa

Corpo a Corpo ❖ garra +10, **Dano** 1d6+4 cortante

Mordida Pecaminosa (arcano, emoção, mental) Uma criatura atingida pelas mandíbulas de uma cria do pecado deve tentar um salvamento de Vontade CD 18 enquanto é acometido por pensamentos pecaminosos.

Sucesso Crítico Não é afetado.

Sucesso Enjoado 1.

Falha Enjoado 2.

Falha Crítica Enjoado 2 mais uma penalidade adicional determinada pelo pecado da cria do pecado que permanece enquanto o alvo estiver enjoado.

Pecado Uma cria do pecado recebe uma perícia adicional baseada no pecado dele, assim como uma arma que reflete as preferências dos antigos criadores deles. Os sete pecados e os benefícios que eles conferem a uma cria do pecado são indicados na seção Pecados de Crias do Pecado.

Criança Radiante

Crianças radiantes são monstros cruéis e enigmáticos que vagam por planos remotos e cantos não visitados do universo em busca de saber esotérico. Com sua estrutura anormalmente magra, longos cabelos brancos e mãos perturbadoras com quatro dedos, as crianças radiantes possuem uma aparência tanto estranhamente familiar quanto extraterrena, embora mal sejam visíveis dentro do manto de luz cegante que emitem continuamente. Suas faces, entretanto, são verdadeiramente horríveis, com olhos demasiadamente grandes e bocas abertas distendidas revelando que suas cabeças são vácuos cheios de luz sobrenatural. Crianças radiantes usam esta luz como arma, tecendo ilusões e disparando raios de ardência radiante.

Devido a suas reputações como estudiosos do que é alienígena e estranho, crianças radiantes às vezes são convocadas por magos ou ocultistas poderosos em busca de conhecimento raro. Entretanto, as criaturas nunca cedem seu saber sem um preço e normalmente demandam em troca a execução de um feito abjeto que avança seus planos distantes e inescrutáveis.

Estes seres misteriosos são nativos do Plano Astral. Neste vasto plano, a matéria metafísica gradualmente se acumula em acreção e eventualmente se coalesce formando um semiplano. Durante este processo tumultuoso, faíscas de luz viva geradas do poder planar bruto às vezes escapam de planos recém-formados, se transformando ocasionalmente de alguma forma desconhecida em crianças radiantes. Cada semiplano recém-formado deixa uma impressão mental em sua "cria" radiante, facilitando que elas reconheçam telepaticamente seus irmãos e irmãs. Presos em corpos aparentemente adolescentes pela eternidade, crianças radiantes dedicam-se à erudição e violência em igual medida em um esforço fútil para compreender as suas funções no multiverso e a injustiça ardente de seus nascimentos.

Crianças radiantes confundem a maioria das outras criaturas com sua recusa de usar nomes individuais, preferindo referir-se a si mesmos alternadamente de maneira singular e coletiva.

GUARDIÕES ANTIGOS

A prática de conjurar e prender crianças radiantes para servirem como guardiões de locais importantes era popular na Tassilônia. Mesmo hoje, milhares de anos depois da queda deste império, aventureiros ainda encontram crianças radiantes em ruínas antigas, guardando tesouros e conhecimentos esquecidos do passado distante.

CRIANÇA RADIANTE — CRIATURA 12

CM | MÉDIO | ASTRAL

Percepção +23; visão no escuro
Idiomas Aklo; telepatia 36 metros
Perícias Arcanismo +18, Diplomacia +21, Dissimulação +23, Intimidação +21, Ocultismo +18
For +2, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +2, **Sab** +5, **Car** +7
Dependência de Radiância A criança brilhante fica desprevenida em áreas de escuridão.

CA 33; **Fort** +22, **Ref** +19, **Von** +19
PV 215; **Imunidades** cego, fogo, ofuscado
Aura Cegante (arcano, aura, incapacitação, luz) 18 metros. A criança radiante emana luz brilhante. Qualquer criatura que iniciar o turno dela na aura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 29. Se falhar, fica cega por 1 minuto e, se falhar criticamente, fica cega permanentemente. Uma criatura que obtiver sucesso no salvamento fica temporariamente imune a este efeito por 24 horas.
Luz Avassaladora ↻ (luz) **Acionamento** A criança radiante entra em uma área de escuridão mágica ou começa o turno dela em uma área de escuridão mágica. **Efeito** A criança radiante tenta neutralizar a escuridão mágica (como uma magia de 7º nível).

Velocidade 9 metros, voo 15 metros
Corpo a Corpo ❖ punho +25 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 3d4+5 contundente mais 4d6 de fogo e 2d4 persistente de fogo
Distância ❖ raio de fogo +25 (arcano, distância 30 metros, evocação, mágico), **Dano** 3d10+3 de fogo mais 2d10 de dano positivo se o alvo for morto-vivo
Magias Ocultistas Inatas CD 33; **7º** *explosão solar*, *refletir magia*; **6º** *dissipar magia*, *muralha de força*, *padrão vibrante*; **5º** *porta dimensional*, *terreno alucinatório*, *visão falsa*; **4º** *porta dimensional* (à vontade; somente em si); **2º** *objeto ilusório* (à vontade); **Truques Mágicos (6º)** *luz*

RECURSOS DE CROCODILOS

A pele de um crocodilo pode ser usada como couro e sua carne é suave e borrachuda, embora mesmo um exemplar grande normalmente não possua mais que 25 quilos de carne comestível.

LOCALIZAÇÃO DE CROCODILOS

Crocodilos frequentemente vivem em áreas quentes ou tropicais, em águas doces ou salgadas. Jacarés são encontrados nos climas mais variados, mas apenas em água doce. Os deinossucos, particularmente os maiores e mais perigosos do seu tipo, preferem estuários, baias e outros corpos de água salobra conectados tanto ao rio quanto ao mar.

Crocodilo

De aparência poderosa e primeva, crocodilos são predadores naturais perigosos que habitam mangues, leitos de rios, pântanos e outras terras encharcadas.

CROCODILO

Crocodilos podem ser encontrados tomando sol em bancos de areia, espreitando em pântanos ou flutuando em lagos. Eles normalmente são indistinguíveis de troncos quando vistos de longe — pelo menos até o momento de seu ataque. Jacarés possuem estatísticas similares, mas frequentemente vivem em climas mais temperados e suportam melhor temperaturas mais frias. Diferente de jacarés, crocodilos podem tolerar a água salgada. Ambos são predadores formidáveis que tendem a devorar aventureiros incautos que não olham por onde andam.

CROCODILO — CRIATURA 2

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +7; visão na penumbra

Perícias Atletismo +8, Furtividade +7 (+11 na água)

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +1, **Car** –4

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +7, **Von** +5

PV 30

Velocidade 6 metros, natação 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +10, **Dano** 1d10+4 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ cauda +10 (ágil), **Dano** 1d6+4 contundente

Emboscada Aquática ❖ 10,5 metros

Giro da Morte ❖ (ataque) **Requerimentos** O crocodilo deve possuir uma criatura agarrada. **Efeito** O crocodilo dobra as pernas dele e rola rapidamente, torcendo a vítima dele. Ele realiza um Golpe de mandíbulas com +2 de bônus de circunstância na rolagem de ataque contra a criatura agarrada. Se acertar, ele também deixa a criatura prostrada. Se falhar, ele solta a criatura.

Respiração Profunda O crocodilo é capaz de prender a respiração por cerca de 2 horas.

DEINOSSUCO

O deinossuco é um parente primevo do crocodilo, um predador enorme capaz de capturar e comer dinossauros que vaguem muito perto de seu domínio!

DEINOSSUCO — CRIATURA 9

N | ENORME | ANIMAL

Percepção +17; visão na penumbra

Perícias Atletismo +20, Furtividade +16 (+20 na água)

For +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –4

CA 26; **Fort** +20, **Ref** +16, **Von** +15

PV 175

Velocidade 9 metros, natação 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +22 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10+13 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ cauda +20 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 1d10+11contundente

Emboscada Aquática ❖ 15 metros

Engolir Inteiro ❖ (ataque) Grande, 2d8+7 contundente, Ruptura 18

Respiração Profunda O deinossuco é capaz de prender a respiração por cerca de 2 horas.

Daemon

Habitantes do sombrio e terrível plano de Abaddon, os daemones são tanto moldados pela destruição da vida em todas as suas formas quanto devotados a ela. Eles buscam a morte de cada ser mortal pelo meio mais doloroso e horrível possível, tudo a serviço de entidades apocalípticas conhecidas como os Quatro Cavaleiros. Cada tipo de daemon representa um meio diferente de morrer, e seus poderes quase sempre servem para espalhar esta forma de morte em particular. Através do uso destes poderes, eles buscam arrastar toda a existência para um fosso de desesperança e desespero, e condenar todas as almas ao oblívio.

Embora sejam convocados para o Plano Material para usar seus poderes destrutivos e corruptores em nome de seus conjuradores, os daemones sempre buscam meios de espalhar medo, dúvida e desespero por onde passam. Frequentemente, daemones disfarçam seus planos como o trabalho de outros ínferos, sabendo que tal confusão aumenta o medo dos mortais.

Embora todos os ínferos busquem tentar mortais a levar vidas malignas para aumentar seus próprios números e o poder de seus planos nativos, os daemones são guiados por uma fome sobrenatural por almas mortais e usam uma variedade de métodos — um deles sendo as gemas de almas dos cacodaemones — para prendê-las. Em Abaddon e em outros locais proibidos ao longo do multiverso, almas são simultaneamente uma iguaria, um bem de troca e uma fonte de poder mágico, e os daemones estão entre os maiores glutões, mercadores e abusadores deste "recurso" espiritual.

Cacodaemon (Daemon Coletor)

Estas incorporações de violência e rancor dementes são geradas de turbilhões de raiva e almas distorcidas entre as névoas de Abaddon. Cacodaemones constantemente anseiam por almas mortais e buscam criar sofrimento. Como esferas rangentes de dentes, barbatanas e espinhas, eles são os mais fracos dos daemones, uma amálgama de várias formas de mortes menores, sem a força que vem do foco em uma única causa de falecimento.

Divindades Daemônicas

Numerosos daemones semideuses únicos e poderosos, conhecidos coletivamente como precursores, governam partes de Abaddon. Entretanto, acima destes semideuses existem entidades de poder ainda maior – os quatro Cavaleiros do Apocalipse. Os nomes e identidades de cavaleiros específicos mudam com o passar das eras. Atualmente, eles consistem em Apolion (Cavaleiro da Pestilência), Caronte (Cavaleiro da Morte), Szuriel (Cavaleiro da Guerra) e Trelmarixian (Cavaleiro da Fome). Deles, apenas Caronte nunca foi derrubado por um pretendente. Alguns sustentam que um "Quinto Cavaleiro" já governou sobre os outros quatro, enquanto outros dizem que o sol eternamente eclipsado nos céus acima de Abaddon é tudo o que resta deste deus há muito falecido.

Cacodaemon — Criatura 1

NM | Minúsculo | Daemon | Ínfero

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Comum, Daemônico; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +8, Dissimulação +5, Furtividade +8, Religião +6

For +0, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +2

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +6

PV 22; **Imunidades** efeitos de morte; **Fraquezas** bondoso 3

Velocidade 1,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +8 (acuidade, ágil, doença, mágico, maligno), **Dano** 1d8 perfurante mais 1d4 maligno e cacodaemonia

Magias Divinas Inatas CD 17; **4º** *ler presságios*; **2º** *invisibilidade* (à vontade; somente em si); **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente bem), *medo*; **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia* (à vontade)

Cacodaemonia (doença) O cacodaemon pode se comunicar telepaticamente com a criatura afligida a qualquer distância no mesmo plano; **Salvamento** Fortitude CD 17; **Estágio 1** portador (1 dia); **Estágio 2** estupefato 1 (1 dia); **Estágio 3** estupefato 2 (1 dia)

Trancar Alma ◆◆◆ (divino, morte, necromancia) Uma vez por dia, um cacodaemon pode ingerir a alma de uma criatura senciente a até 9 metros que tenha morrido no último minuto. Quando o faz, o cacodaemon faz crescer uma gema do tamanho de um punho (Dureza 2, 8 PV) nas próprias entranhas e pode regurgitá-la a qualquer momento como uma ação de Interagir. Destruir a gema liberta a alma dentro dela, mas não devolve a criatura morta à vida. O conjurador de uma magia para retornar à vida uma criatura (cuja alma tenha sido presa em uma gema de alma) deve obter sucesso em um teste de Religião CD 30. Em um sucesso, a gema da alma estilhaça e a criatura volta à vida como normalmente para a magia.

GEMAS DE ALMAS COMO TESOUROS

Gemas de almas são comercializadas em mercados ilícitos, uma tradição considerada torpe tanto por celestiais quanto psicopompos. O valor de uma gema de alma varia, mas geralmente vale uma quantia relativa ao nível da alma cativa.

Ao usar uma ação de Interagir, um ínfero pode ingerir uma gema de alma que estiver segurando, condenando a alma ao plano natal do ínfero. O ínfero adquire cura acelerada 5 por 1 minuto.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação)

- **Escorpião** tamanho Pequeno; Velocidade 9 metros; **Corpo a Corpo** pinça +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6+1 contundente mais Atracar; **Corpo a Corpo** ferrão +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6+1perfurante mais 1d4 de veneno
- **Lagarto** Velocidade 6 metros; **Corpo a Corpo** mandíbulas +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d8+1 perfurante
- **Polvo** tamanho Pequeno; Velocidade 6 metros, natação 9 metros; **Corpo a Corpo** tentáculo +8 (acuidade), **Dano** 1d8+1 contundente mais Atracar; **Corpo a Corpo** bico +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6 perfurante mais 2 de veneno

CEUSTODAEMON (DAEMON GUARDIÃO)

Ceustodaemones são formados das almas de mortais vis, particularmente os que se esforçaram para acelerar a própria morte, sendo moldados por sua voluntariedade em servos daemônicos. Seus sentidos extraterrenos os tornam úteis para proteger cofres e locais similares no Plano Material. Ceustodaemones são criados para servir, mas sempre buscam formas de subverter suas obrigações para que possam rasgar a carne de seus convocadores mortais. O pior tipo de conjurador convoca ceustodaemones meramente para soltá-los no mundo, na esperança de conseguir o favor dos poderes de Abaddon.

CEUSTODAEMON **CRIATURA 6**

NM | GRANDE | DAEMON | ÍNFERO

Percepção +14; *ver invisibilidade*, visão no escuro

Idiomas Comum, Daemônico; telepatia 30 metros

Perícias Dissimulação +15, Furtividade +12, Intimidação +13, Sobrevivência +10

For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3

CA 23; **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +12

PV 130; **Imunidades** efeitos de morte; **Fraquezas** bondoso 10

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +16 (alcance 3 metros, maligno), **Dano** 2d10+5 perfurante mais 1d6 maligno e ferimentos viciosos

Corpo a Corpo ❖ garra +16 (ágil, alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 2d6+5 cortante mais 1d6 maligno e ferimentos viciosos

Magias Divinas Inatas CD 23; **7º** *voar*; **4º** *porta dimensional* (à vontade); **3º** *dissipar magia* (×2), *paralisar*; **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente bem); **Constante (2º)** *ver invisibilidade*

Arrastar para o Serviço Quando levar um ceustodaemon a outro plano com efeitos como os rituais *aliado planar* ou *amarra planar*, as CDs primária e secundária são reduzidas em 5 pontos e o ceustodaemon exige somente metade do custo normal pelo seu serviço.

Ferimentos Viciosos Em um Golpe bem-sucedido de mandíbulas ou garra, o ceustodaemon viciosamente rasga a vítima dele enquanto ferimentos similares aparecem em seu próprio corpo. O alvo sofre 1d6 de dano extra e o ceustodaemon sofre o mesmo dano extra. Se este dano extra no alvo for dobrado devido a um acerto crítico, o ceustodaemon também sofre o dobro do dano.

Sopro ❖❖ (divino, evocação, fogo) O ceustodaemon sopra chamas em um cone de 9 metros. Criaturas no cone sofrem 7d6 de dano de fogo (Reflexos básico CD 24). O ceustodaemon e cada criatura que falhar no salvamento pegam fogo, sofrendo 2d6 de dano persistente de fogo. O sopro não pode ser usado novamente por 1d4 rodadas.

LEUKODAEMON (DAEMON DA PESTILÊNCIA)

Estes daemones com cabeça de crânio e asas de abutre são precursores da pestilência e servos de seu Cavaleiro patrono, Apolion. Manifestações de almas malignas que pereceram de doenças, os leukodaemones trabalham incansavelmente para espalhar pragas por todos os mundos do multiverso. Mais que outros daemones, leukodaemones cooperam entre si e com aqueles que os conjuram em mundos mortais para espalhar pestilências, trocando glória pessoal por resultados.

LEUKODAEMON — CRIATURA 9

NM | GRANDE | DAEMON | ÍNFERO

Percepção +20; sentido de pragas 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Daemônico; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +18, Furtividade +18, Intimidação +18, Medicina +20, Religião +20, Sobrevivência +16

For +6, **Des** +5, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +3

Itens *arco longo composto +1 impactante* (50 flechas)

Sentido de Pragas Um leukodaemon sente qualquer criatura com uma doença, e sabe o tipo e estágio atual de todas as doenças portadas por qualquer criatura dentro da distância.

CA 28; **Fort** +15, **Ref** +21, **Von** +19; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 155; **Imunidades** doença, efeitos de morte; **Fraquezas** bondoso 10

Aura Infecciosa (aura, doença) 9 metros. Leukodaemones irradiam infecção. Todas as criaturas a até 9 metros de um leukodaemon sofrem –2 de penalidade de estado em salvamentos contra efeitos de doenças. Se uma criatura na distância contrair ou progredir uma doença, todas as criaturas adjacentes são expostas à mesma doença, contra a mesma CD.

Velocidade 7,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +21 (alcance 3 metros, doença, mágico, maligno), **Dano** 2d12+9 perfurante mais 1d6 maligno e Pestilência Daemônica

Corpo a Corpo ◆ garra +21 (ágil, alcance 3 metros, doença, mágico, maligno), **Dano** 2d8+9 cortante mais 1d6 maligno e Pestilência Daemônica

Distância ◆ *arco longo composto* +21 (doença, incremento de distância 30 metros, mágico, maligno, mortal 1d10, propulsiva, recarga 0, saraivada 9 metros), **Dano** 2d8+9 perfurante mais 1d6 maligno e Pestilência Daemônica

Magias Divinas Inatas CD 26; **5º** *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional* (à vontade), *dissipar magia* (×2); **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente bem)

Acelerar Pestilência ◆ (divino, manuseio, necromancia) O leukodaemon leva uma doença à plenitude. Ele escolhe um alvo em sua aura de pestilência que já esteja afetada por uma doença. Essa criatura deve tentar um salvamento de Fortitude contra a doença, como se o intervalo para o estágio atual da doença tivesse passado.

Pestilência Daemônica (doença) O leukodaemon pode se comunicar telepaticamente com a criatura afligida a qualquer distância no mesmo plano; **Salvamento** Fortitude CD 28; **Estágio 1** portador (1 dia); **Estágio 2** drenado 1 (1 dia); **Estágio 3** drenado 2 (1 dia); **Estágio 4** drenado 2 (1 dia); **Estágio 5** drenado 3 (1 semana); **Estágio 6** morto

Sopro ◆◆ (divino, evocação) O leukodaemon exala uma nuvem de moscas negras mordedoras cheias de sangue sugado em um cone de 6 metros. Criaturas no cone sofrem 4d8 de dano perfurante (Reflexos básico CD 28). Uma criatura que falhar no salvamento fica enjoada 1 (ou enjoada 2 em uma falha crítica).

O PARADOXO DAEMÔNICO

Daemones incorporam um paradoxo fundamental — embora sejam encarnações da morte e busquem devorar tudo o que vive, eles mesmos são criaturas vivas. Alguns falam de um fim dos tempos glorioso que virá após a realidade ser finalmente libertada do contágio que é a vida em si. A maioria dos daemones sequer pensa neste paradoxo.

ASTRADAEMON (DAEMON DO VAZIO)

Estes enervantes daemones quase reptilianos representam a morte por ataque direto contra uma alma ou força vital — a mesma morte entorpecedora que trazem com seu toque corrompido. Raramente vistos no Plano Material, astradaemones gastam a maior parte do seu tempo caçando em caminhos entre o mundo dos vivos e o pós vida. Lá, eles capturam almas em migração, privando-as de suas merecidas recompensas ou punições e arrastando-as para Abaddon como tributo a seus mestres imortais. Estes predadores horripilantes dos mortos também podem ser encontrados espreitando as margens do Rio das Almas no Plano Astral, onde constantemente caçam novas vítimas.

OUTROS DAEMONES

Existem tantos daemones quanto existem modos horríveis de morrer. O sangrento sangudaemon personifica a morte por perda de sangue, enquanto o esquelético thanadaemon representa a morte por velhice. Os daemon mais poderosos são os olethrodaemones, que representam as mortes massivas causadas por apocalipses ou fins de mundos inteiros.

Psicopompos possuem um ódio especial de astradaemones como resultado e conflitos entre eles e estes estranhos caçadores de recém-falecidos são, de fato, assunto de lendas.

Nem todos os astradaemones limitam sua caça a almas. Os mais notórios de seu tipo servem aos próprios Cavaleiros como assassinos.

ASTRADAEMON — CRIATURA 16

NM | GRANDE | DAEMON | ÍNFERO

Percepção +28; sentido vital 9 metros, *visão verdadeira*

Idiomas Comum, Daemônico; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +28, Furtividade +28, Intimidação +33, Religião +26, Sobrevivência +26

For +5, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +7

CA 39; **Fort** +27, **Ref** +30, **Von** +26; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 240; **Imunidades** efeitos de morte, negativo; **Fraquezas** bondoso 15

Deslocamento (divino, ilusão, visual) Um astradaemon distorce a luz, parecendo deslocado de sua verdadeira posição, embora ainda esteja no mesmo espaço. Criaturas mirando o astradaemon devem realizar um teste simples CD 11 como se o astradaemon estivesse escondido, mesmo que permaneça observado. Efeitos como o talento Lutar às Cegas e olhos aguçados de halflings que se apliquem ao teste simples contra criaturas escondidas também se aplicam contra um astradaemon deslocado.

Sifão de Alma (aura, divino, força, necromancia) 9 metros. Um astradaemon drena o poder das almas daqueles que morreram recentemente. Se uma criatura viva Pequena ou maior morrer dentro da aura dele, o astradaemon recebe 5 Pontos de Vida temporários e +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano por 1 rodada, exceto se a criatura tiver sido morta pela habilidade Devorar Alma do astradaemon. Mortos-vivos incorpóreos e espíritos vivos fora do corpo sofrem 1d8 de dano de força a cada rodada em que estiverem dentro da aura do daemon, devido à pressão espiritual com que o astradaemon puxa para si os fragmentos das almas deles.

Velocidade 18 metros, voo 18 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +32 (alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d8+9 perfurante mais 1d6 maligno, Drenar Essência e Atracar

Corpo a Corpo ❖ garra +32 (ágil, alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d6+9 cortante mais 1d6 maligno e Drenar Essência

Corpo a Corpo ❖ cauda +32 (alcance 4,5 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d10+9 contundente mais 1d6 maligno e Drenar Essência

Magias Divinas Inatas CD 37; **8º** *dedo da morte*, *discernir localização*; **7º** *salto planar* (×2); **5º** *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional* (à vontade); **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente bem); **Constante (6º)** *visão verdadeira*

Devorar Alma ❖ (divino, incapacitação, necromancia) **Requerimentos** O astradaemon ainda não usou uma ação com o traço ataque neste turno. **Efeito** O astradaemon traga e consome a alma de uma criatura viva que ele tenha agarrado. A criatura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 35 ou morre instantaneamente. Se ela morrer, o astradaemon recebe 10 Pontos de Vida temporários e +2 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano por 1 minuto, ou por 1 dia se a vítima for de 15º nível ou superior. Uma vítima assassinada desta forma pode retornar à vida normalmente. Uma criatura que sobreviver fica temporariamente imune por 1 minuto.

Drenar Essência (divino, necromancia, negativo) Quando um astradaemon atingir com suas mandíbulas, garras ou cauda, ele drena as essências espiritual e vital do alvo. O alvo sofre 2d10 de dano de energia negativa e o astradaemon recupera uma quantidade igual de Pontos de Vida. O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 37 ou fica condenada 1 e drenada 1. Se o alvo já estiver condenado ou drenado, em vez disso ele aumenta os valores de ambas as condições em 1, até um máximo de 4.

Dampiro

Tendo sua origem como a prole mortal de um vampiro e um progenitor vivo, dampiros ocupam um lugar incomum entre os seres vivos. Seu progenitor vampírico fornece incisivos alongados, beleza sobrenatural e graça física, uma palidez fantasmagórica e um olhar penetrante. Entretanto, seu traço mais distinto talvez seja sua conexão com energia negativa: ela cura seus corpos, mas os deixa tão vulneráveis a energia positiva quanto qualquer morto-vivo. Embora não sofram todo o espectro de fraquezas vampíricas, eles compartilham certas características com seu progenitor vampiro, levando a várias heranças distintas de dampiros por Golarion. De longe, os dampiros mais comuns são svetocher, crias dos vampiros moroi que são mais frequentemente encontrados.

Muitos dampiros vivem suas infâncias como órfãos, geralmente porque seus pais os abandonaram por acreditar que a criança era amaldiçoada ou pereceram como resultado de um parto difícil. Frequentemente exilados, alguns dampiros usam seu carisma e magnetismo pessoal para manipular quem estiver ao redor, enquanto outros batalham para formar e manter relacionamentos. A frequente desconfiança da origem dos dampiros apresenta ainda mais desafios quando eles tentam se integrar na sociedade mortal. Aqueles que, em vez disto, buscam seu progenitor vampírico, frequentemente são considerados inferiores e rejeitados como os mortais comuns, mas por razões diferentes. Porém, em regiões como Nidal, Geb e Ustalav, onde os próprios vampiros possuem algum grau de respeito, dampiros às vezes podem achar suas origens empoderadoras.

Dampiros preenchem funções incontáveis dentro de muitas comunidades. Alguns preferem se misturar o máximo possível, mantendo trabalhos regulares e construindo famílias (a maioria dos filhos de um dampiro compartilham a mesma ancestralidade mortal da qual ele deriva, embora alguns poucos também nasçam como dampiros). Aqueles que aprendem a tirar o máximo de seu charme inerente podem alcançar um elevado status social, seja trilhando as avenidas de poder tradicionais ou juntando seguidores enamorados pelas habilidades do dampiro. Com uma expectativa de vida que rivaliza a de um elfo, um dampiro pode desenvolver extensa influência e se envolver em planos à longo prazo de escopo massivo. Além disso, sua ancestralidade fornece uma tendência à necromancia e às artes ocultistas.

LOCALIZAÇÃO DE DAMPIROS

A maioria dos dampiros faz seu lar em áreas urbanas, embora alguns indivíduos mais reclusos clamem ruínas ou masmorras como seus domínios.

DAMPIRO MAGO

Este dampiro é um svetocher, a prole de um vampiro moroi.

DAMPIRO MAGO — CRIATURA 2

NM | MÉDIO | DAMPIRO | HUMANO | HUMANOIDE

Percepção +4; visão no escuro
Idiomas Comum, Necril
Perícias Acrobatismo +7, Arcanismo +8, Dissimulação +5, Furtividade +7, Intimidação +5, Saber de Vampiros +8, Sociedade +8
For +2, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +0, **Car** +1
Itens adaga, cajado, grimório contendo as magias preparadas dele

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Von** +6; +2 de circunstância em todos os salvamentos contra doença
PV 22, cura negativa
Sangue da Noite A penalidade e redução de Pontos de Vida do pela condição drenado em um dampiro são reduzidos como se a condição tivesse um valor 1 ponto menor.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ adaga +7 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+2 perfurante
Corpo a Corpo ◆ cajado +6 (duas mãos d8), **Dano** 1d6+2 contundente
Corpo a Corpo ◆ punho +7 (acuidade, ágil, não-letal), **Dano** 1d4+2 contundente
Distância ◆ adaga +7 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+2 perfurante
Magias Arcanas Preparadas CD 18, ataque +8; **1º** *comando, gavinhas sombrias (×2), mísseis mágicos*; **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia, escudo místico, prestidigitação, raio de gelo, toque gélido*

DIVINDADES DEMONÍACAS
Os demônios mais poderosos são conhecidos como lordes demônios (o termo possui gênero neutro neste caso). Destas divindades, Lamashtu é a mais poderosa. Existem incontáveis outros lordes demônios, incluindo Abraxas, Cyth-V'sug, Kabriri e Zura.

Demônio

Quando uma alma mortal pecaminosa é julgada e enviada para o Abismo, ela pode se tornar um terrível ínfero — um demônio. Demônios são a encarnação viva do pecado — sejam pecados clássicos como ira ou gula ou depravações mais "especializadas" como uma obsessão por tortura ou o ato de trair ou enganar. Uma vez formado, o demônio tem dois objetivos principais: reunir poder pessoal e corromper almas mortais para que fiquem maculados pelo pecado. Desta forma, demônios garantem um suprimento inesgotável de novos demônios para ampliar as fileiras sempre crescentes do Abismo.

QUASIT

Diferente dos outros demônios, os quasites são formados quando um conjurador mortal separa uma porção de sua própria alma pecadora para criar um familiar ou companheiro. Quando conseguem sobreviver após a morte de seus criadores, estes quasites ganham livre arbítrio e buscam retornar ao Abismo — uma tarefa que geralmente requer jurar servidão a demônios mais poderosos. Por causa disso, muitos quasites optam por continuar no Plano Material para promover o mau e esperar pela chance e sorte de algum dia encontrar um método de alcançar o Abismo por si mesmos.

QUASIT — CRIATURA 1

CM | MINÚSCULO | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +7; visão no escuro

Idiomas Abissal, Comum; telepatia (toque)

Perícias Acrobatismo +7, Arcanismo +4, Dissimulação +7, Furtividade +7, Intimidação +5, Religião +5

For –1, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +2

Conhecimento Abissal Quando um quasit oferecer Auxílio para um teste de Arcanismo ou Religião, ele obtém um sucesso crítico no resultado quando obtiver um sucesso e obtém uma falha crítica no resultado quando obtiver uma falha.

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +10, **Von** +7

PV 25; **Fraquezas** bondoso 3, ferro frio 3

Aversão a Virtude O vínculo do quasit a uma alma mortal lhe dá origem, mas também o presenteia com uma vulnerabilidade. Uma vez por rodada, uma criatura pode apresentar um objeto relacionado a algo virtuoso ou bom na vida do criador do quasit (como a boneca de uma filha amada) como uma ação de Interagir para automaticamente causar 2d6 de dano mental ao quasit.

Velocidade 4,5 metros, voo 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +9 (acuidade, ágil, mágico, maligno, veneno), **Dano** 1d6–1 cortante mais 1d4 maligno e veneno de quasit

Magias Divinas Inatas CD 17; **4º** *ler presságios*; **2º** *detectar tendência (à vontade; somente bem), invisibilidade (à vontade; somente em si)*; **1º** *medo*; **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia*

Cura Abissal ❖ (concentração, cura, divino, necromancia) **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O quasit restaura 1d6 Pontos de Vida dele mesmo.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação)

- **Centopeia** Velocidade 3 metros, escalada 3 metros; **Corpo a Corpo** maxilares +7 (veneno), **Dano** 1 perfurante mais 1d4 de veneno
- **Lobo** tamanho Médio; faro (impreciso) 9 metros; Velocidade 12 metros, escalada 3 metros; **Corpo a Corpo** mandíbulas +7, **Dano** 1d10–1 perfurante mais Tombar
- **Morcego** ecolocalização 12 metros; Velocidade 4,5 metros, voo 9 metros; **Corpo a Corpo** presas +7, **Dano** 1d4–1 perfurante; **Corpo a Corpo** asa +7 (ágil), **Dano** 1d4–1 contundente
- **Sapo** faro (impreciso) 9 metros; Velocidade 1,5 metros; **Corpo a Corpo** mandíbulas +7, **Dano** 1 contundente

Veneno de Quasit (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 17; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno (1 rodada); **Estágio 2** Como estágio 1; **Estágio 3** 1d6 de veneno e lento 1 (1 rodada)

SÚCUBO (DEMÔNIO DA LUXÚRIA)

Súcubos são manifestações do pecado da luxúria destrutiva, e são os mais atraentes de todos os demônios — como convém a sua função de seduzir mortais a pecar. O conceito de gênero é fluido para uma súcubo, pois elas podem adotar incontáveis formas humanoides de qualquer gênero para auxiliar seus objetivos. A maioria das súcubos possui uma forma verdadeira feminina (os íncubos, que normalmente possuem uma forma verdadeira masculina, são um tipo diferente de demônio), mas, independentemente de seu gênero, um demônio da luxúria sempre é sobrenaturalmente belo ou atraente, mas possui chifres curvos, asas de morcego, garras afiadas e uma cauda sinuosa.

Quando disfarçada como um humanoide mortal no Plano Material, uma súcubo sussurra nos ouvidos dos mortais para incentivá-los a perseguir seus desejos mais sombrios e destrutivos e empurrá-los à depravação, usando magia apenas se a persuasão falhar. Embora os mortais frequentemente se prendam ao aspecto sexual da luxúria das súcubos, estes demônios podem facilmente explorar a luxúria por poder, conhecimento, fama ou qualquer outro desejo tão facilmente quanto apetites mais carnais. Suas habilidades de se infiltrar em sociedades os tornam excelentes espiões, assassinos e sabotadores políticos. Em última análise, a súcubo aprecia todas as formas de ascensão da cultura mortal.

A NATUREZA DO CAOS

Alguns dizem que a própria natureza do caos impede inerentemente a cooperação e a sutileza, mas demônios são a prova da falácia desta alegação.

SÚCUBO — CRIATURA 7

CM | MÉDIO | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +15; visão no escuro

Idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico, três idiomas mortais adicionais; telepatia 30 metros, *idiomas*

Perícias Acrobatismo +14, Diplomacia +20, Dissimulação +18, Furtividade +14, Intimidação +16, Religião +13, Sociedade +15

For +2, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +7

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +14, **Von** +17; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 100; **Fraquezas** bondoso 5, ferro frio 5

Presença Sedutora (aura, cativação, emoção, mental) 3 metros. Qualquer criatura na aura que pudesse ser sexualmente atraída por um súcubo sofre –2 de penalidade de circunstância em testes e CDs para se opor às magias mentais, Diplomacia e Dissimulação do súcubo.

Vulnerabilidade à Rejeição Como súcubos são seres de pura luxúria, criaturas que rejeitam sua luxúria podem feri-los metafisicamente. Quando um súcubo falhar em um teste de Diplomacia para Abraçar ou Pedir, ou quando uma criatura obtiver sucesso no salvamento dela contra uma magia ou habilidade mental da súcubo, o súcubo sofre 2d6 de dano mental. Por uma hora após causar dano mental a um súcubo desta mentira, uma criatura pode causar 2d6 de dano mental ao súcubo com um Desmoralizar bem-sucedido incorporando sua rejeição.

Velocidade 7,5 metros, voo 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +16 (acuidade, ágil, mágico, maligno), **Dano** 2d8+8 cortante mais 1d6 maligno

Magias Divinas Inatas CD 26; **6º** *dominar*; **5º** *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional (à vontade), sugestão (à vontade)*; **3º** *ler mente (à vontade)*; **2º** *detectar tendência (à vontade)*; **1º** *cativar* (à vontade); **Constante (5º)** *idiomas*

Rituais Divinos CD 26; *pacto abissal*

Abraçar ❖ (ataque) O súcubo tenta Agarrar uma criatura utilizando o bônus de Diplomacia dela em vez de Atletismo. Se a criatura for voluntária, o súcubo a agarra automaticamente.

Beijo Apaixonado ❖ (divino, emoção, encantamento, mental) **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O súcubo engaja uma criatura que tenha agarrado em um abraço ou outro ato de paixão para drenar a essência vital do alvo. O beijo deixa a criatura drenada 1 ou aumenta a condição drenada dela em 1, até um máximo de 4. A criatura sofre 3d6 de dano negativo e o súcubo recupera Pontos de Vida igual ao dano causado. O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 26 ou é afetado por uma *sugestão* para submeter mais ações de paixão em vez de tentar Escapar.

Presente Profano ❖❖ (divino, encantamento, mental) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O súcubo pode dar um presente profano a um humanoide voluntário. Essa criatura recebe +1 de

O QUE É UM PECADO?

Alguns classificam o pecado em sete categorias — avareza, gula, inveja, ira, luxúria, orgulho e preguiça. Embora estes pecados incorporem alguns dos mais numerosos e poderosos demônios, existem muito mais do que sete tipos de demônio. Qualquer ato de crueldade ou destruição que um mortal use para se beneficiar ao custo dos outros é, efetivamente, um pecado e qualquer ato destes pode gerar um demônio a partir de uma alma pecadora no pós-vida.

bônus de estado em jogadas de salvamento, rolagens de ataque e testes de perícia. Enquanto o presente persistir, o súcubo pode se comunicar telepaticamente com o alvo a qualquer distância, ver através dos sentidos da criatura e mirar a criatura com *sugestão* através do vínculo telepático. Além disso, a criatura usa o resultado de um grau de sucesso pior do que rolar em jogadas de salvamento contra as sugestões do demônio da luxúria.

Um humanoide não pode ter mais de um presente profano e um súcubo não pode conceder mais de um presente profano ao mesmo tempo. Remover o presente requer um ritual de *expiação*. O súcubo pode remover o presente como uma ação livre para impor a condição estupefato permanentemente 3 ao alvo. É necessária a magia *restauração* de 4º nível para reduzir esta condição estupefato em 1.

Um súcubo convocado não pode conceder um presente profano.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O súcubo pode assumir a aparência de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

VROCK (DEMÔNIO DA IRA)

Quando os portões do Abismo se escancaram, os primeiros a passar frequentemente são os vrocks, proles da raiva com cabeças de abutre que giram pelo ar em asas negras ou dançam em exultação a seu poder inferal. Seu ódio por mortais é igualado apenas por seu desejo de infligir sofrimento através de seu grito horrível ou sua dança devastadora.

Vrocks se formam das almas de mortais odiosos que, desta forma, recebem outra chance de infligir sua raiva no mundo. Vrocks frequentemente viajam em pequenos grupos para fazer melhor uso de sua habilidade de dança da ruína, mas raramente aparecem em grupos com mais de quatro integrantes. Contra indivíduos e grupos pequenos, eles mergulham sem medo, esperando brincar com suas presas antes de matá-las. Contra inimigos formidáveis, os vrocks ficam felizes em simplesmente sobrevoá-los, usando sua dança da ruína para conjurar uma tempestade de raios sobre os oponentes.

VROCK — **CRIATURA 9**

CM | GRANDE | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +18; visão no escuro

Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +18, Furtividade +18, Intimidação +18, Performance +18, Religião +18, Sobrevivência +16

For +6, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3

CA 28; **Fort** +20, **Ref** +18, **Von** +15; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 185; **Fraquezas** bondoso 10, ferro frio 10; **Resistências** eletricidade 10

Vulnerabilidade à Paz A ira de um vrock é o coração de sua essência, e forçar paz sobre ele deturpa a alma do demônio. Se ele falhar em um salvamento contra *acalmar emoções* ou efeito similar que o force a ser pacífico, um vrock sofre 4d6 de dano mental.

Ataque de Oportunidade ↩ Se o vrock estiver voando e uma criatura acionar um ataque de oportunidade, o vrock pode fazer 2 Golpes com as unhas dele contra essa criatura em vez de 1 Golpe.

Velocidade 7,5 metros, voo 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ bico +21 (alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d8+9 perfurante mais 1d6 maligno

Corpo a Corpo ❖ garra +21 (ágil, alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d6+9 cortante mais 1d6 maligno

Corpo a Corpo ❖ unha +19 (ágil, alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 2d6+8 perfurante mais 1d6 maligno

Magias Divinas Inatas CD 26; **5º** *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional (à vontade)*; **2º** *imagem espelhada*

Rituais Divinos CD 26; *pacto abissal*

Dança da Ruína ◆◆◆ (divino, eletricidade, evocação, manuseio, movimento) O vrock dança em voo e entoa para criar uma explosão ruinosa de eletricidade. Se mais vrocks a até 9 metros se juntarem à dança, o vrock pode adiar a dança para se unir aos outros; nesse caso, o efeito ocorre após o último vrock usar Dança da Ruína ou um dos vrocks escolher completar essa rodada da dança. Cada criatura não-demônio em uma emanação de 6 metros de qualquer um dos vrocks dançando sofre 2d12 de dano de eletricidade (Reflexos básico CD 28). Para cada vrock adicional que se unir à dança, o dano aumenta em 1d12 e a CD do salvamento aumenta em 1 (até um máximo de quadro vrocks causando 5d12 de dano com salvamento CD 31). Os vrocks podem continuar dançando ao usar Dança da Ruína a cada rodada, até 3 rodadas no total. O tamanho da emanação aumenta em 6 metros a cada rodada, e o dano aumenta em 1d12 por vrock a cada rodada.

Guincho Atordoante ◆ (auditivo, divino, incapacitação, sônico) **Frequência** uma vez por minuto; **Efeito** O vrock emite um guincho estridente. Cada criatura não-demônio em uma explosão de 9 metros deve tentar um salvamento de Fortitude CD 28. Em uma falha, a criatura fica atordoada 2 (e atordoada 3 em uma falha crítica).

Nuvem de Esporos ◆ (doença, veneno) O vrock emite uma nuvem de esporos a partir do corpo dele, causando 2d8 de dano de veneno a todas as criaturas adjacentes. Cada criatura que sofrer dano desta forma deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 28 ou sofre 2d8 de dano persistente perfurante, conforme os esporos penetram sua pele e crescem, tornando-se vinhas verdes espessas. As vinhas param de crescer após 10 rodadas e se desfazem murchando em 1d4 dias se não forem arrancadas antes. As vinhas podem ser destruídas se a criatura for afetada por uma magia bondosa ou se **água benta** for aplicada às vinhas (com uma ação de Interagir). Após o vrock usar a Nuvem de Esporos, a habilidade não pode ser usada por 1d6 rodadas.

POSSESSÃO DEMONÍACA

Alguns demônios se especializam na arte de possuir criaturas ou objetos para espalhar medo e caos. Quando faz isso, o demônio ganha um disfarce poderoso para engendrar o seu mal sobre o mundo, um subterfúgio que muito os agrada.

GLABREZU (DEMÔNIO DA TRAIÇÃO)

Glabrezus são colossos que se regozijam em distorcer os desejos mortais até levar às suas ruínas, traindo e manipulando tão facilmente quanto respiram. Desejos concedidos por glabrezus sempre são realizados da forma mais destrutiva possível, transformando um desejo ou esperança em um poderoso e devastador ato de traição — embora as repercussões a longo prazo nem sempre sejam prontamente aparentes. Por exemplo, um armeiro passando dificuldade pode desejar fama e perícia em sua arte, apenas para descobrir que seu melhor patrono é um assassino cruel e sádico que usa suas armas em surtos sangrentos. Ou uma viúva solitária pode ter seu desejo concedido de forma que seu amor perdido retorne à "vida" como um vampiro. Glabrezus são excepcionalmente criativos ao atender as necessidades de um mortal.

Estes demônios massivos possuem pinças enormes e um par de braços humanoides menores brotando de seu peito, mas seu tamanho volumoso mascara a sua perícia mágica, já que possuem magias inatas formidáveis. Demônios da traição surgem de almas mortais engajadas em traição e enganação.

GLABREZU — CRIATURA 13

CM | ENORME | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +24; visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30 metros, *idiomas*

Perícias Diplomacia +26, Dissimulação +28, Furtividade +21, Intimidação +26, Religião +22, Sociedade +22

For +7, **Des** +2, **Con** +7, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +7

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +19, **Von** +24; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 280; **Fraquezas** bondoso 10, ferro frio 10

Vulnerabilidade à Verdade As mentiras de um glabrezu o sustenta, e a verdade pode destruí-lo. Sempre que um efeito de revelação neutralizar ou revelar as ilusões do glabrezu ou ele falhar em um salvamento contra um efeito que o impediria de mentir (como *zona da verdade*), o demônio sofre 3d6 de dano mental. Ele sofre este dano somente uma vez por efeito, mesmo se o efeito revelar ilusões múltiplas ou impedir múltiplas mentiras.

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ pinça +27 (alcance 4,5 metros, mágico, maligno, mortal 2d10), **Dano** 3d10+13 contundente mais 1d6 maligno e Atracar

Corpo a Corpo ◆ garra +27 (ágil, alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d6+13 cortante mais 1d6 maligno

DESTRUIÇÃO PECAMINOSA
Embora adorem causar destruição por si mesmos, demônios preferem enganar e tentar mortais para que pequem por vontade própria.

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +27 (alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d12+13 perfurante mais 1d6 maligno

Magias Divinas Inatas CD 34; **7º** *disfarce ilusório (à vontade), inverter a gravidade*; **6º** *dissipar magia (à vontade);* **5º** *porta dimensional*; **4º** *confusão* (à vontade), *porta dimensional (à vontade);* **2º** *imagem espelhada (à vontade);* **Truques Mágicos (7º)** *projétil telecinético*; **Constante (6º)** *visão verdadeira*; **(5º)** *idiomas*

Rituais Divinos CD 34; *pacto abissal*

Conjuração Consistente Quando uma reação fosse interromper uma magia do glabrezu, o demônio pode realizar um teste simples CD 15, evitando a interrupção em um sucesso.

Desejos Deturpados (adivinhação, divino) Uma vez por mês, um glabrezu pode conceder a um humanoide mortal os efeitos da magia *milagre* concedida por um patrono abissal, embora o glabrezu sempre perverta o *milagre* de acordo com sua própria natureza traiçoeira.

Rasgar Cativo ❖ **Requerimentos** Uma criatura está agarrada na pinça do glabrezu. **Efeito** O glabrezu puxa a criatura agarrada 1,5 metros para perto e desfere dois Golpes de garra contra ela. Esses Golpes contam como um para determinar a penalidade por ataques múltiplos do demônio da enganação, e a penalidade não aumenta até ele ter realizado os dois ataques.

Traição Súbita Um glabrezu sempre pode utilizar Dissimulação quando rolar iniciativa, desde que esteja ciente de pelo menos um oponente antes da iniciativa ser rolada. Quando utilizar Dissimulação para iniciativa, o demônio recebe +2 de bônus de circunstância em Dissimulação.

Véu Traiçoeiro O *disfarce ilusório* de um glabrezu o permite parecer uma criatura de qualquer tamanho.

SHEMHAZIAN (DEMÔNIO DA MUTILAÇÃO)

Shemhazians surgem das almas dos torturadores e daqueles que se regozijam em mutilar os corpos físicos de suas vítimas. Com 10,5 metros de altura, um shemhazian é bem equipado com uma ampla variedade de unhas, garras e presas para continuar a infligir tormentos nos pobres infortunados que encontra.

Shemhazians adoram impor tormentos a mortais, é claro, porém mais do que a maioria dos demônios, estes ínferos apreciam aplicar e compartilhar a dor com a sua própria espécie. Outros demônios temem e odeiam shemhazians por este motivo, sendo que apenas os mais poderosos estão dispostos a trabalhar com eles para alcançar um objetivo comum. Mesmo então, o shemhazian está sempre atento a uma oportunidade de trazer dor e sofrimento a seus aliados assim como a seus inimigos.

SHEMHAZIAN — CRIATURA 16

CM | IMENSO | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +30; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +31, Dissimulação +25, Intimidação +27, Medicina +28, Religião +30

For +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +0, **Sab** +6, **Car** +3

CA 39; **Fort** +32, **Ref** +26, **Von** +27; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 350; **Fraquezas** bondoso 15, ferro frio 15

Olhar Paralisante (aura, divino, encantamento, visual) 9 metros. Uma criatura não-maligna que encerrar o turno dela na aura deve tentar um salvamento de Fortitude CD 35. Se falhar, ela fica lenta 1 por 1 rodada e, se falhar criticamente, em vez disso fica paralisada por 1 rodada.

Vulnerabilidade a Socorro A mutilação de um shemhazian faz parte dele e ele não suporta vê-la revertida. A primeira vez em cada rodada que uma criatura for curada do dano causado pelo shemhazian no último turno, o demônio sofre 3d6 de dano mental.

Chicotada com Cauda ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance da cauda do shemhazian sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando. **Efeito** O shemhazian tenta Derrubar a criatura acionadora. Em um sucesso, a criatura também sofre dano como se o shemhazian tivesse a atingido com um Golpe de cauda e, se a criatura estivesse voando, ela cai 9 metros.

Velocidade 10,5 metros, escalada 6 metros, voo 10,5 metros (de *voar*)

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +33 (alcance 6 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d12+7 perfurante mais 1d6 maligno e mordida enfraquecedora

Corpo a Corpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 6 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d8+17 cortante mais 1d6 maligno

Corpo a Corpo ❖ pinça +33 (alcance 6 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d8+17 contundente mais 1d6 maligno e Atracar Aprimorado

Corpo a Corpo ❖ cauda +33 (alcance 9 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d6+17 cortante mais 1d6 maligno

Magias Divinas Inatas CD 37; **8º** *decreto divino* (somente maligno); **5º** *porta dimensional*, *olho bisbilhoteiro (×3)*; **4º** *clarividência* (×3), *porta dimensional (à vontade)*; **2º** *invisibilidade (à vontade)*; **Constante (7º)** *visão verdadeira*, *voar*

Rituais Divinos CD 36; *pacto abissal*

Despedaçar ❖ garra

Mordida Enfraquecedora (divino, necromancia) Se o Golpe de mordida do shemhazian causar dano a uma criatura, ela fica enfraquecida 3; O alvo pode tentar um salvamento de Fortitude CD 37 para reduzir isto para enfraquecido 1 (ou para não ser afetado em um sucesso crítico).

Olhar Focado ❖ (concentração, divino, encantamento, incapacitação, visual) O shemhazian foca seu olhar em uma criatura não-maligna a até 9 metros que ele é capaz de ver. Se essa criatura ainda não estiver lenta pelo Olhar Focado do shemhazian, ela deve tentar um salvamento contra esta habilidade. Se essa criatura estiver lenta, ela deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 35 ou fica paralisada por 1 rodada. Um shemhazian não pode usar esta habilidade contra a mesma criatura mais de uma vez por rodada.

LOCALIZAÇÃO DE DEMÔNIOS

O imenso, agitado e mutável reino do Abismo é o plano de origem dos seres demoníacos, mas demônios podem ser encontrados em qualquer lugar onde possa existir pecado. Conjuradores malignos ou tolos gostam de convocar demônios em busca de conselhos ou outras necessidades mais sombrias. Quando o Abismo desgasta os limites da realidade para criar portais parecidos com chagas abertas em outros mundos, os demônios podem avançar para causar uma devastação incrível.

MARILITH (DEMÔNIO DO ORGULHO)

Mariliths são generais do Abismo, formadas das almas de mortais malignos orgulhosos, frequentemente déspotas e senhores da guerra. Elas aparentam ser humanas altos e musculosos da cintura para cima, com cauda de cobra e seis braços. Devido à proeminência de Lamashtu sobre outras divindades demoníacas, a maioria dos demônios do orgulho encontrados por mortais assumem formas femininas, embora possam ser de qualquer gênero.

Mariliths estão entre os maiores estrategistas do Abismo, e possuem uma habilidade quase sobrenatural de compreender os surtos de caos e a natureza imprevisível da vida demoníaca. Sua habilidade de comandar exércitos deriva tanto de sua presença impressionante quanto de sua habilidade de antecipar os potenciais resultados de qualquer ato e compreender o fluxo de entropia para predizer os desfechos prováveis.

MARILITH — CRIATURA 17

CM | GRANDE | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +30; visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +33, Diplomacia +30, Dissimulação +30, Furtividade +29, Intimidação +32, Religião +29, Saber de Guerra +31

For +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +7

Itens espada longa (6)

CA 40; **Fort** +31, **Ref** +29, **Von** +27; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 380; **Fraquezas** bondoso 15, ferro frio 15

Aura do Comandante (aura, divino, encantamento) 30 metros. Criaturas malignas comandadas ou aliadas na aura que sejam de nível inferior **à**

FONTES DEMONÍACAS

Quando a alma pecadora de um mortal é enviada ao Abismo, ela passa um tempo sofrendo em atoleiros e se alimentando de imundície. Se sobreviver e não for devorada, a alma eventualmente ascende à forma de um demônio influenciada pela natureza de seus pecados. Além disso, os demônios mais poderosos também possuem capacidade de reprodução. A fecundidade da vida demoníaca é talvez o maior — e mais ameaçador — aspecto destes ínferos perigosos.

marilith recebem +1 de bônus de circunstância na CA, rolagens de ataque, rolagens de dano, salvamentos e testes de perícia.

Vulnerabilidade à Falha O orgulho de uma marilith alimenta a força dela, portanto, a falha a fere. Se a marilith usar uma magia de dano ou realizar um Golpe no turno dela, mas não causar qualquer dano nesse turno, ela sofre 3d6+10 de dano mental ao final do turno dela e sua aura do comandante fica desativada até o final do próximo turno dela.

Ataque de Oportunidade ↻ Uma marilith recebe 5 reações extras por rodada que ela pode usar somente para realizar Ataques de Oportunidade. O demônio não pode realizar mais de um Ataque de Oportunidade para a mesma ação acionadora, mesmo se a criatura sair de vários quadrados no alcance da marilith; a marilith deve usar uma arma diferente para cada Ataque de Oportunidade.

Velocidade 12 metros, voo 12 metros (de *voar*)

Corpo a Corpo ❖ *espada longa de prata e ferro frio* +35 (alcance 3 metros, mágico, maligno, versátil Pf), **Dano** 3d8+16 cortante mais 1d6 maligno

Corpo a Corpo ❖ cauda +33 (alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 3d12+16 contundente mais 1d6 maligno e Atracar

Magias Divinas Inatas CD 38; **9º** *barreira de lâminas* (×2), *tempestade de armas* (×2); **5º** *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional (à vontade);* **Constante (6º)** *visão verdadeira*; **(4º)** *voar*

Rituais Divinos CD 38; *pacto abissal*

Agressão Defensiva ❖❖ A marilith realiza dois Golpes, cada um com uma arma diferente, e pode usar as armas remanescentes para proteção. O demônio recebe um bônus de circunstância na CA por 1 rodada igual à quantidade de armas não usadas para atacar. Se a marilith posteriormente usar qualquer dessas armas para atacar (incluindo para um Ataque de Oportunidade), o bônus na CA diminui em 1 para cada arma usada.

Agressão Focada ❖❖ A marilith ataca um único alvo com todas as armas que empunha em seus braços, oprimindo o alvo com ataques múltiplos e o deixando quase sem nenhuma chance de esquiva. O demônio faz um Golpe com espada longa. Em um ataque bem-sucedido, ela causa o dano da espada longa ao alvo, mais 1d8 de dano para cada espada longa estiver empunhando além da primeira (tipicamente 5d8 de dano extra). Mesmo em um ataque falho, a marilith causa o dano de uma espada longa ao alvo, embora ainda erre completamente em uma falha crítica. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos da marilith como uma quantidade de ataques igual à quantidade de espadas longas que o demônio do orgulho empunha, mas a penalidade aumenta somente após este ataque ser realizado.

Constrição Maior ❖ 2d12+13 contundente CD 39

Infundir Armas (divino, evocação) Qualquer arma se torna uma *arma +1 impactante maior* feita de ferro frio e prata enquanto uma marilith a empunhar. Sempre que atacar, a marilith pode mudar o dano maligno que ela causa para dano caótico.

Tempestade de Lâminas ❖❖ A marilith faz até seis Golpes com espada longa, cada um contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos da marilith, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

BALOR (DEMÔNIO DO FOGO)

Ao sussurrar contos assustados sobre demônios, o que a maioria das pessoas imagina é o balor — uma imensa figura de carne e fogo, um pesadelo chifrudo armado com chicote e espada flamejantes voando através da noite em busca de sua próxima vítima. No Abismo, os balores servem a lordes demônios como generais ou capitães e normalmente comandam vastas legiões de demônios. Com 4,20 metros de altura, apenas as almas mortais mais cruéis — aquelas que devotaram vidas inteiras a pecados numerosos demais para se contar — podem alimentar a formação de um balor. Mais frequentemente, um balor se forma de uma massa de dúzias de almas mortais que compartilhavam ideologias depravadas em vida.

Lordes Balor

Os poucos balores que se formam de uma única alma são os mais prováveis a eventualmente transcender o poder notável que já empunham, tornando-se lordes demônios nascentes. Estes lordes balores são, cada um, criaturas únicas de 21º a 25º nível de poder que governam um reino próprio no Abismo. Com o tempo, um lorde balor pode se desenvolver ainda mais como uma criatura única com poderes vastamente diferentes, até mesmo ascendendo ao papel de um verdadeiro lorde demônio.

BALOR — CRIATURA 20

CM | GRANDE | DEMÔNIO | ÍNFERO

Percepção +36; visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Abissal, Celestial, Dracônico; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +35, Atletismo +37, Diplomacia +32, Dissimulação +36, Furtividade +33, Intimidação +38, Religião +32, Sociedade +32

For +9, **Des** +7, **Con** +9, **Int** +6, **Sab** +6, **Car** +8

Itens espada longa

CA 45; **Fort** +39, **Ref** +35, **Von** +34; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 480; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** bondoso 20, ferro frio 20, frio 20

Aura de Chamas (aura, divino, evocação, fogo) 6 metros. Um adversário que iniciar o turno dele na aura sofre 3d6+10 de dano de fogo, ou 6d6+20 de dano de fogo se o balor o tiver agarrado e o restringido. Uma criatura que atingir um balor com um Golpe desarmado sofre 3d6+10 de dano de fogo, e armas que atingirem um balor sofrem 3d6+10 de dano de fogo.

Espasmos de Morte (divino, evocação, fogo, morte) Quando um balor morre, o corpo dele explode em uma aura de 30 metros de chama demoníaca intensa. Todas as criaturas e objetos na distância sofrem 16d10 de dano de fogo (Reflexos básico CD 45). Como a chama está infundida com energia abissal, criaturas na área aplicam somente metade da resistência a fogo usual delas. Criaturas com imunidade a fogo usam o resultado de um grau de sucesso melhor do que o rolado, em vez de obter o benefício usual de imunidade. Os corpos de criaturas reduzidas a 0 Pontos de Vida pelos espasmos de morte de um balor são completamente incinerados a cinzas finas.

Ataque de Oportunidade ↻ O balor pode usar Ataque de Oportunidade quando uma criatura no alcance dele usar uma ação de concentração (em adição ao acionamento normal desta reação). Ele pode interromper ações de concentração acionadoras e interrompe ações em qualquer acerto, não apenas em um acerto crítico.

Velocidade 10,5 metros, voo 21 metros

Corpo a Corpo ◆ *espada longa de prata e ferro frio vorpal* +40 (alcance 3 metros, mágico, maligno, versátil Pf), **Dano** 4d8+17 cortante mais 1d6 maligno

Corpo a Corpo ◆ *chicote de prata e ferro frio flamejante* +40 (alcance 6 metros, derrubar, desarmar, fogo, mágico, maligno), **Dano** 4d6+17 de fogo mais 1d6 maligno mais Atracar Aprimorado e reposicionar com chicote

Magias Divinas Inatas CD 44; **10º** *decreto divino* (×2), *porta dimensional*; **8º** *dissipar magia* (à vontade); **6º** *dominar* (à vontade); **5º** *porta dimensional (à vontade);* **Truques Mágicos (10º)** *projétil telecinético*; **Constante (6º)** *visão verdadeira*

Rituais Divinos CD 44; *pacto abissal*

Absorvedor de Vida ◆ (cura, divino, necromancia); **Acionamento** O balor mata uma criatura viva que seja pelo menos de 15º nível. **Efeito** O balor bebe a força vital da criatura acionadora e recupera 10d8+80 Pontos de Vida.

Dervixe Dimensional Um balor pode conjurar sua *porta dimensional* inata de 5º nível usando somente uma ação única.

Golpe Dissipante ◆ **Frequência** uma vez por rodada; **Acionamento** O balor atinge uma criatura, magia ou objeto com um Golpe com arma. **Efeito** O balor conjura uma *dissipar magia* inata sobre o alvo do Golpe acionador.

Infundir Armas (divino, evocação) Qualquer arma que um balor empunhar se torna uma *arma +3 impactante superior vorpal* feita de ferro frio e prata enquanto o demônio a empunhar. Uma arma que não for elegível à runa vorpal não recebe os efeitos delas. Sempre que atacar, o balor pode mudar o dano maligno que ele causa para dano caótico. O demônio pode conjurar um chicote feito de chamas com uma ação de Interagir. Este chicote recebe os mesmos benefícios que outras armas empunhadas pelo balor.

Reposicionar com Chicote Quando um balor agarrar uma criatura com um Golpe de chicote, ele pode mover a criatura para qualquer espaço no alcance do chicote. O balor pode se mover sem encerrar o agarrão, desde que a criatura permaneça no alcance do chicote, e o balor pode mover a criatura para qualquer outro espaço no alcance do chicote com uma ação de Interagir.

OUTROS DEMÔNIOS

O Abismo pode ser o maior dos Planos Externos e mortais possuem uma capacidade igualmente grande de trair a si mesmos, a sociedade e a ordem natural da realidade. Com esta fonte ilimitada de pecados cada vez mais especializados, o Abismo está constantemente gerando novos tipos de demônios para assolar a realidade. Embora a vasta maioria deles seja rapidamente destruída e nunca surja novamente, sobrevivem exemplares suficientes para que existam dezenas ou até centenas de tipos de demônios diferentes. O sombrio invidiak é um demônio sem corpo, nascido de almas invejosas. Já o brimorak com cara de bode e cascos em chamas surge da alma de incendiários. Os chifrudos e pegajosos demônios de sangue surgem de assassinos, demônios javali dos gananciosos, e a lista continua...

O SOL! ELE QUEIMA!

Deros são obcecados por curar sua alergia à luz solar. Para compreender como os habitantes da superfície toleram a luz do sol, os deros conduzem ataques noturnos em cidades da superfície, abduzem vítimas e conduzem experimentos terríveis nelas. Aqueles que sobrevivem frequentemente são devolvidos com boa parte da memória apagada e seus corpos ostentando cicatrizes misteriosas. Quando estas memórias reprimidas surgem, elas levam a lembranças enevoadas e confusas sobre a abdução.

Dero

Deros são humanoides pequenos e magros, com olhos brancos leitosos, pele cinza azulada e tufos selvagens de cabelos grisalhos ou cinza. Os descendentes de um tipo misterioso de fada abandonado nas cavernas mais escuras e profundas de Golarion, deros são o assunto de lendas e contos populares assustadores para a maioria das raças da superfície do mundo. Eles espreitam sob áreas metropolitanas maiores, executando experimentos cruéis e distorcidos em cobaias involuntárias. Um dero mede 90 centímetros de altura e pesa aproximadamente 35 quilos.

Dero Perseguidor

Perseguidores dero são encarregados de explorar o mundo da superfície à noite e buscar novas vítimas para abduzir.

Dero Perseguidor — Criatura 2

CM | Pequeno | Dero | Humanoide

Percepção +5; visão no escuro

Idiomas Aklo, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +8, Furtividade +8, Ladroagem +8, Medicina +3

For +2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +1

Itens aklys (página 89), besta de mão (20 virotes), veneno de centopeia gigante (4 doses)

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +3

PV 30; **Fraquezas** vulnerável à luz solar

Vulnerável à Luz Solar Um dero perseguidor sofre 4 de dano para cada hora que ficar exposto à luz solar.

Esquiva Ágil ↻ **Requerimentos** O dero perseguidor não está sobrecarregado. **Acionamento** Uma criatura mira o dero com um ataque e o dero é capaz de ver o atacante. **Efeito** O dero se esquiva do golpe, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ aklys +8 (derrubar), **Dano** 1d6+2 contundente

Distância ❖ aklys +10 (amarrada, arremesso 6 metros, derrubar à distância; página 89), **Dano** 1d6+2 contundente

Distância ❖ besta de mão +10 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6 perfurante mais veneno de centopeia gigante

Magias Ocultistas Inatas CD 17; **Truques Mágicos (1º)** *pasmar*, *som fantasma*

Ataque Furtivo O dero perseguidor causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Dero Estrangulador

Estranguladores dero especializam-se em capturar vítimas vivas, e frequentemente são chamados para auxiliar em abduções.

Dero Estrangulador — Criatura 3

CM | Pequeno | Dero | Humanoide

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Aklo, Subterrâneo

Perícias Atletismo +11, Furtividade +10, Intimidação +7, Medicina +4

For +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +2

Itens aklys (página 89), besta de mão (10 virotes), corda (15 metros), veneno de letargia (5 doses)

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +6

PV 45; **Imunidades** confusão; **Fraquezas** vulnerável à luz solar

Vulnerável à Luz Solar Como dero perseguidor, mas sofre 8 de dano.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ aklys +11 (derrubar), **Dano** 1d6+6 contundente

Distância ❖ aklys +10 (amarrada, arremesso 6 metros, derrubar à distância; página 89), **Dano** 1d6+6 contundente

Distância ❖ besta de mão +10 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6+2 perfurante mais veneno de letargia

Magias Ocultistas Inatas CD 19; **2º** *escuridão* (à vontade), *explosão sonora*; **Truques Mágicos (2º)** *pasmar*, *som fantasma*

Estrangular ❖ (ataque, não-letal) **Requerimentos** O dero deve ter duas mãos livres ou estar empunhando um aklys e ter uma mão livre. **Efeito** O dero faz um teste de Atletismo para Agarrar com +2 de bônus de circunstância. Em um sucesso, o alvo sofre 1d6+6 de dano contundente. Dobre o dano em um sucesso crítico.

DERO MAGISTRADO

Magistrados dero são os líderes da sua sociedade. Eles executam a maior parte das operações cruéis e dos procedimentos de alteração de memórias infligidos em suas vítimas.

DERO MAGISTRADO — CRIATURA 5

INCOMUM | CM | PEQUENO | DERO | HUMANOIDE

Percepção +8; visão no escuro

Idiomas Aklo, Subterrâneo

Perícias Furtividade +11, Manufatura +12, Medicina +8, Ocultismo +12

For +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** –1, **Car** +5

Itens aklys (veja abaixo)

CA 22; **Fort** +10, **Ref** +13, **Von** +10

PV 65; **Imunidades** confusão; **Fraquezas** vulnerável à luz solar

Vulnerável à Luz Solar Como dero perseguidor, mas sofre 10 de dano.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ aklys +10 (derrubar), **Dano** 1d6+3 contundente

Distância ❖ aklys +13 (amarrada, arremesso 6 metros, derrubar à distância; veja abaixo), **Dano** 1d6+3 contundente

Magias Ocultistas Inatas CD 24; **4º** *modificar memória*; **2º** *escuridão* (à vontade), *explosão sonora*; **Truques Mágicos (1º)** *pasmar*, *som fantasma*

Magias Ocultistas Espontâneas CD 24; **3º** (3 espaços) *cegueira*, *toque vampírico*; **2º** (4 espaços) *mão espectral*, *paranoia*, *riso histérico*, *toque de idiotice*; **1º** (4 espaços) *abrandar*, *dor fantasma*, *gavinhas sombrias*, *mísseis mágicos*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *luzes dançantes*, *mensagem*, *proteção proibitiva*, *toque gélido*.

Olhar de Cytillesh ❖ (concentração, incapacitação, mental, visual) **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O magistrado foca o olhar dele em uma criatura a até 9 metros que ele é capaz de ver. O alvo fica ofuscado por 1 rodada e deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 24 ou fica confuso por 1 rodada.

CYTILLESH

Deros plantam e ingerem um fungo venenoso chamado cytillesh, também conhecido como mofo cerebral. Cytillesh emana um brilho azul fraco e pode causar defeitos de nascença e vários efeitos adversos. Deros não se incomodam com estes problemas, pois a exposição prolongada a ele também pode desacelerar os efeitos do envelhecimento e, em casos raros, fornecer poderes ocultistas a certos indivíduos conhecidos como "magistrados". Deros também destilam esporos de cytillesh em um veneno que gera alucinações e delírios.

AKLYSES

O aklys é uma clava de arremesso que apresenta um gancho em uma ponta e uma corda longa presa na outra. Ela é uma arma corpo a corpo avançada incomum do grupo clava, causa 1d6 de dano contundente e possui Volume 1. Ela requer uma mão para usar e possui os traços de arma amarrada, arremesso 6m, derrubar e derrubar à distância; os traços novos são descritos abaixo. Apesar de aklyses não estarem disponíveis na maioria das lojas, uma delas pode ser comprada por 5 po de algum vendedor que se especialize em armas estranhas.

Amarrada: Esta arma é presa por uma corda ou corrente que permite que você a recupere depois dela ter saído de sua mão. Se tiver uma mão livre enquanto empunhar esta arma, você pode usar uma ação Interagir para puxar a arma de volta após tê-la arremessado como um ataque a distância ou após ter sido desarmado (a menos que ela esteja sendo segurada por outra criatura).

Derrubar à Distância: Esta arma pode ser usada para Derrubar com a perícia Atletismo a uma distância de até o primeiro incremento de distância da arma. O teste de perícia sofre –2 de penalidade de circunstância. Você pode adicionar o bônus de item da arma em rolagens de ataque como um bônus no teste. Como ao usar uma arma para derrubar, uma derrubada a distância não causa qualquer dano. Este traço normalmente só aparece em armas de arremesso.

VENENO DE DEZULLON

A dezullon é mais conhecida pelos efeitos psicoativos de sua secreção. Criaturas afetadas sofrem amnésia e esquecem rapidamente onde estão e porque sentem dor. Algumas criaturas, desesperadas para escapar do passado, se expõem voluntariamente ao veneno de amnésia da dezullon para fazer suas memórias dolorosas sumirem.

Dezullon

Dezullons são plantas carnívoras e perigosas que habitam regiões florestais com copas densas. Elas caçam carne ao longo do sub-bosque quando não estão tomando sol nas copas da árvore. Dezullons são espertas o suficiente para notar que algumas criaturas são atraídas por coisas brilhantes e às vezes usam tais objetos para armar emboscadas. Assumir que o caminhar da dezullon seja lento apenas porque ela possui uma estrutura de raízes é um engano tolo; muitos aventureiros foram esmagados até a morte por esta planta surpreendentemente ágil. Além disto, estas plantas perigosas são escaladoras experientes, dificultando ainda mais qualquer tentativa de fuga de sua perseguição.

Uma dezullon faminta mantém sua presa desequilibrada ao cuspir os pútridos sucos digestivos psicoativos de seu jarro central. Além de serem altamente ácidas, as enzimas no trato digestivo da dezullon, uma vez expelidos, afligem a vítima com poderosas alucinações e amnésia. Este efeito secundário torna as dezullons altamente procuradas em certos círculos, incluindo ávidos usuários de drogas, médicos experimentais e criminosos que lidam com venenos.

Existem muitas variedades de dezullon, incluindo gigantes imensas de tamanho incrível, espécies que possuem pequenos jarros em forma de copos ao longo de cipós como ventosas nos tentáculos de uma lula e outras com centenas de folhas vermelho-sangue afiadas como navalhas que brotam de dentro de seus jarros como as presas de uma sanguessuga. Esta última variedade é especialmente perigosa, já que suas folhas podem quase eviscerar criaturas que fiquem presas dentro de seus jarros.

DEZULLON — **CRIATURA 10**

N | MÉDIO | PLANTA

Percepção +18; visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +21, Atletismo +19, Furtividade +21 (+24 em florestas ou pântanos)

For +5, **Des** +7, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 30; **Fort** +17, **Ref** +21, **Von** +16

PV 130, regeneração 15 (desativada por fogo); **Resistências** ácido 20

Fedor (aura, olfativo) 9 metros. Uma criatura que entrar na emanação deve tentar um salvamento de Fortitude CD 27. Em uma falha, a criatura fica enjoada 1 e, em uma falha crítica, também fica lenta 1. Enquanto estiver na aura, a criatura sofre –2 de penalidade de circunstância em salvamentos para se recuperar da condição enjoada. Uma criatura que obtiver sucesso no salvamento fica temporariamente imune a este efeito por 1 minuto.

Velocidade 7,5 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ❖ vinha +21 (ácido, ágil), **Dano** 3d6+8 contundente mais 3d6 de ácido e Atracar

Distância ❖ globo de ácido +23 (ácido, distância 9 metros), **Dano** 4d8 de ácido mais veneno de amnésia

Constrição ❖ 2d6+2 contundente

Raiz ❖ (concentração) Até a próxima vez em que agir, o dezullon parece ser uma planta lançadora normal. Ela obtém um resultado automático de 41 (44 em florestas ou pântanos) em testes de Dissimulação para se passar como uma planta que não é uma criatura.

Veneno de Amnésia (mental, veneno); **Salvamento** Fortitude CD 29; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** desprevenido (1 rodada); **Estágio 2** desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** confuso, desajeitado 2 e desprevenido (1 rodada)

Diabo

Mestres da corrupção e arquitetos da conquista, diabos tentam mortais para que se unam à sua busca pelo profano e também espalham a tirania por todos os mundos. As tentações que eles oferecem aos mortais vão de grandes poderes recebidos ao assinar um contrato infernal a favores distorcidos após aceitar servir um patrono diabólico, ou qualquer quantidade de permutas ainda mais sutis. Aqueles que sucumbem a estas tentações se encontram presos a um pós-vida de tormento incessante nos fossos do Inferno, onde a única esperança de fuga reside na pequena chance de ser promovido a tornar-se um diabo nas fileiras infernais. Cada diabo possui uma função específica na manutenção da inclemente máquina burocrática que é o Inferno, incluindo soldados e estudiosos, advogados, juízes e executores. Lêmures e diabretes executam tarefas subservientes aos mais poderosos e especializados diabos, como os diabos dos contratos e erínias, enquanto os poderosos ínferos dos fossos comandam exércitos infernais inteiros.

Lêmures

Estas massas disformes de carne tremulante são os mais baixos dentre os diabos. Criaturas patéticas da primeira camada do Inferno, os lêmures simplesmente vagam ao lado das almas condenadas sofredoras. Ínferos dos fossos podem combinar a essência de uma grande quantidade de lêmures para concentrar sua depravação coletiva em uma única forma, concedendo-o uma senciência infernal e transformando-o em um diabo mais poderoso (veja a habilidade Moldar Diabo do ínfero do fosso).

Divindades Diabólicas

Muitos diabos poderosos e únicos mantêm posições de poder no Inferno. Os mais numerosos dentre eles são os duques infernais, muitos promovidos a esta posição a partir de postos já impressionantes, como ínferos dos fossos. O governante supremo do próprio Inferno é Asmodeus, o Príncipe das Trevas. Entre estas duas camadas governam os oito arquidiabos — veja a barra lateral da próxima página.

Lêmure — Criatura 0

OM | Médio | Acéfalo | Diabo | Ínfero

Percepção +0; visão no escuro maior
Perícias Atletismo +5
For +2, **Des** +0, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –3

CA 13; **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +3
PV 20; **Imunidades** fogo, mental; **Fraquezas** bondoso 3; **Resistências** físico 3 (exceto prata), veneno 5

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ garra +7 (mágico, maligno), **Dano** 1d4+2 cortante mais 1 maligno
Subserviência Lêmures possuem pouca vontade própria, mas outros diabos podem assumir o comando deles. Um diabo não-lêmure pode emitir um comando para todos os lêmures a até 18 metros dele com uma ação única que possui os traços auditivo e concentração. O diabo seleciona uma das ordens a seguir que lêmures são capazes de compreender, e os lêmures seguem essa ordem. O comando e os efeitos dele se encerram se o comandante sair da visão do lêmure, se um novo comando for emitido pelo mesmo ou outro diabo ou se o lêmure morrer.
Defender O lêmure cerca o comandante e ataca qualquer criatura que se aproximar. Ele recebe +1 de bônus de circunstância na CA e salvamentos.
Matar O lêmure ataca um alvo que o comandante emitir e recebe +1 de bônus de circunstância para rolagens de ataque contra o alvo.
Pegar O lêmure recebe +3 metros de bônus de circunstância na Velocidade dele e tenta pegar um objeto ou pessoa que o comandante indicar. Ele ataque qualquer um e qualquer coisa que ficar no caminho.
Trabalhar O lêmure executa trabalho duro ditado pelo comandante.

ARQUIDIABOS

Em um dado momento, oito arquidiabos governam as oito camadas superiores do Inferno, enquanto a camada mais profunda é governada por Asmodeus. Cada arquidiabo é um semideus único com uma função dedicada para levar adiante a máquina infernal. Barbatos é o guardião dos portais da camada superior do Inferno, enquanto Dispater governa a maior cidade do Inferno. Mammon guarda os tesouros do Inferno e Belial projeta novas armas para as legiões do Inferno. Geryon é o mais velho arquidiabo e guardião de muitos segredos, enquanto Moloque lidera os exércitos do Inferno. Belzebu é um arquidiabo pensativo que saiu das graças de Asmodeus, enquanto o poderoso Mefistófeles se formou a partir do próprio Inferno.

DIABRETE

Diabretes são infiltradores e corruptores que, a despeito de sua estatura diminuta, são mais que capazes de influenciar sutilmente um indivíduo de vontade fraca para que execute, com o tempo, atos cada vez mais malignos. Um diabrete frequentemente concordará em servir a um mortal e agirá de forma dócil e leal em um plano a longo prazo para eventualmente condenar a alma de seu mestre ao Inferno. Diabretes nascem diretamente do Inferno, em vez de virem de almas mortais e, por isso, estão situados fora da hierarquia diabólica comum, o que os concede uma certa liberdade para buscar seus objetivos. A despeito de medirem meros 60 centímetros de altura, diabretes podem ser combatentes viciosos, voando fora do alcance e ficando invisível para fugir se as chances virarem contra eles.

DIABRETE — CRIATURA 1

OM | MINÚSCULO | DIABO | ÍNFERO

Percepção +7; visão no escuro maior

Idiomas Comum, Infernal; telepatia (toque)

Perícias Acrobatismo +7, Arcanismo +6, Dissimulação +7, Religião +5

For –1, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +7

PV 15; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** bondoso 3; **Resistências** físico 3 (exceto prata), veneno 5

Velocidade 6 metros, voo 9 metros

Corpo a Corpo ❖ ferrão +9 (acuidade, ágil, mágico, maligno), **Dano** 1d4–1 perfurante mais 1d4 maligno e veneno de diabrete

Magias Divinas Inatas CD 17; **4º** *ler presságios*; **2º** *invisibilidade* (à vontade; somente em si); **1º** *cativar*, *detectar tendência* (à vontade; somente bem); **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia*

Cura Diabólica ❖ (concentração, cura, divino, necromancia) **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O diabrete recupera 1d6 Pontos de Vida.

Tentação Infernal ❖ (concentração, divino, encantamento, fortuna, mal) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O diabrete oferece uma barganha a um não-diabo a até 4,5 metros, concedendo uma dádiva de boa sorte se a criatura aceitar. A dádiva dura 1 hora após ser aceito. Se a criatura morrer enquanto a dádiva estiver ativa, a alma dele viaja para o Inferno, onde é presa pela eternidade e fica incapaz de ser ressuscitada, exceto por *desejo* ou magia similar. Uma vez durante essa hora, a criatura pode efetuar uma rolagem de ataque ou jogada de salvamento duas vezes e usar o melhor resultado.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação)

Aranha Gigante tamanho Médio; **Velocidade** 7,5 metros, escalada 7,5 metros; **Corpo a Corpo** presas +9 (acuidade, veneno), **Dano** 1d6–1 perfurante mais 1d4 de veneno

Corvo faro (impreciso) 9 metros; **Velocidade** 3 metros, voo 12 metros; **Corpo a Corpo** bico +9 (acuidade), **Dano** 1 perfurante

Javali tamanho Médio; faro (impreciso) 9 metros; **Velocidade** 12 metros; **Corpo a Corpo** presas +9 (acuidade), **Dano** 1d10–1 perfurante

Rato faro (impreciso) 9 metros; **Velocidade** 6 metros; **Corpo a Corpo** mandíbulas +9 (acuidade, ágil), **Dano** 1 perfurante

Veneno de Diabrete (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 16; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno e desajeitado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de dano de veneno, desajeitado 1 e lento 1 (1 rodada)

BARBAZU (DIABO BARBADO)

Barbazus, também conhecidos como diabos barbados ou diabos de infantaria, são ínferos assassinos que saciam sua luxúria por aniquilação servindo como soldados rasos nos exércitos do Inferno, frequentemente liderando hordas de diabos menores como diabretes e lêmures em batalha. Diabos barbados empunham glaives serrilhadas para infligir ferimentos rasgados que resistem à cura mágicas e resultam em imensa perda de sangue. Quando seus inimigos chegam muito perto, diabos barbados golpeiam com os espinhos de suas barbas retorcidas para inocular um contágio infeliz chamado de febre avernal, deliciando-se com a visão da força de sua vítima sendo lentamente devorada por dentro.

Barbazus podem ser encontrados saciando selvagemente as vontades de malignos senhores infernais de todas as camadas do Inferno, rejubilando-se conforme disseminam morte, miséria e angústia como lhes aprouver.

BARBAZU — CRIATURA 5

OM | MÉDIO | DIABO | ÍNFERO

Percepção +13; visão no escuro maior

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +13, Furtividade +11, Intimidação +10, Religião +11

For +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +1

Itens glaive

CA 22; **Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +11; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 60; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** bondoso 5; **Resistências** físico 5 (exceto prata), veneno 10

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ glaive +15 (alcance 3 metros, enérgica, mágico, maligno, mortal 1d8), **Dano** 1d8+7 cortante mais 2d6 maligno e ferimento infernal

Corpo a Corpo ❖ garra +15 (ágil, mágico, maligno), **Dano** 1d8+7 cortante mais 2d6 maligno

Corpo a Corpo ❖ barba +15 (mágico), **Dano** 1d6+7 perfurante mais febre avernal

Magias Divinas Inatas CD 19; **5º** *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional* (à vontade)

Rituais Divinos CD 19; *pacto infernal*

Barba Contorcida ❖ **Frequência** uma vez por rodada. **Efeito** O barbazu faz um Golpe com barba. Este Golpe ignora a penalidade por ataques múltiplos e não conta para essa penalidade.

Febre Avernal (doença); **Salvamento** Fortitude CD 23; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1 dia); **Estágio 2** enfraquecido 1 (1 dia); **Estágio 3** enfraquecido 2 (1 dia)

Ferimento Infernal (divino, necromancia) O Golpe com glaive de um diabo barbado também causa 1d6 de dano persistente de sangramento que resiste a tentativas de curá-lo. O teste simples para parar o sangramento começa em CD 20. A CD é reduzida para 15 somente se a criatura sangrando ou um aliado obtiver sucesso em auxiliar com a recuperação.

A CD para Administrar Primeiros Socorros a uma criatura com ferimento infernal é aumentada em 5 pontos. Um conjurador ou item tentando usar cura mágica em uma criatura sofrendo um ferimento infernal deve obter sucesso em um teste de neutralização CD 21 ou a magia falha em curar a criatura.

Reposicionar ❖ **Acionamento** O diabo atinge uma criatura com um Golpe com glaive. **Efeito** O diabo move a criatura 1,5 metros em qualquer direção. O quadrado de destino deve estar no alcance da glaive do diabo. Este movimento não aciona reações.

RELAÇÕES INFERAIS

Diabos veem a caça constante por almas dos daemon como um desperdício míope de potencial e a destruição caótica dos demônios para com a sociedade e a carne como incivilizada e desagradável, mas não desprezam suas contrapartes inferais. De fato, a maioria dos diabos está mais do que disposto a tirar vantagem de daemones e demônios conforme adiantam suas próprias maquinações.

LOCALIZAÇÃO DE DIABOS

As nove camadas do Inferno são o lar de todos os diabos e eles preferem seus ambientes tiranicamente ordenados a qualquer outro lugar no multiverso. Ainda assim, diabos podem ser encontrados onde quer que mortais busquem auxílio diabólico ou possam ser tentados por barganhas infernais. Em Golarion, a nação de Cheliax é particularmente alinhada com o Inferno. Seu governo é baseado na organização do Inferno e a igreja do estado é dedicada a Asmodeus.

ERÍNIAS (DIABO DA FÚRIA)

Erínias trazem vingança e justiça sangrenta de acordo com os crimes de uma criatura, torturando e punindo suas vítimas de forma irônica antes de permitir a libertação pela morte. Embora aparentem ser anjos caídos e, de fato, suas primeiras legiões realmente tenham surgido assim, as erínias agora podem se originar de uma miríade de formas: algumas são promovidas de diabos menores e outras moldadas a partir de lêmures forjados das almas de torturadores e perseguidores. A origem das erínias é intrinsecamente ligada a Eiseth, outrora uma anja caída que se tornou uma das semideusas mais poderosas do Inferno. As primeiras ernínias eram consideradas as filhas metafóricas de Eiseth, mas aquelas formadas desde então não estão mais limitadas a um único gênero.

ERÍNIA — CRIATURA 8

OM | MÉDIO | DIABO | ÍNFERO

Percepção +18; visão no escuro maior, *visão verdadeira*

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +17, Diplomacia +15, Dissimulação +19, Furtividade +17, Intimidação +19, Manufatura +14, Religião +16

For +5, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +5

Itens *arco longo composto +1 impactante* (60 flechas), espada longa, placa peitoral, 30 metros de corda feita de cabelo de erínia

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +19, **Von** +16; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 120; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** bondoso 5; **Resistências** físico 5 (exceto prata), veneno 10

Velocidade 7,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ *espada longa flamejante* +19 (fogo, mágico, maligno, versátil Pf), **Dano** 1d8+8 cortante mais 1d6 de fogo e 1d6 maligno

Distância ❖ *arco longo composto flamejante* +20 (incremento de distância 30 metros, fogo, mágico, maligno, mortal 1d10, recarga 0, saraivada 9 metros), **Dano** 2d8+4 perfurante mais 1d6 de fogo e 1d6 maligno

Distância ❖ corda +19 (incremento de distância 9 metros, mágico), **Efeito** laço de corda

Magias Divinas Inatas CD 26; **5º** *porta dimensional*; **4º** *dor retributiva* (*Livro Básico* 391), *ira divina*, *porta dimensional* (à vontade); **3º** *medo* **(à vontade);** **2º** *disfarce ilusório* (à vontade), *objeto ilusório*; **Constante (6º)** *visão verdadeira*

Rituais Divinos CD 26; *pacto infernal*

Chamas de Fúria Qualquer arma que uma erínia segurar adquire os efeitos de uma runa *flamejante* enquanto ela a segurar.

Fuzilada Furiosa ❖❖❖ A erínia plana no lugar se estiver voando e dispara uma flecha contra qualquer quantidade de criaturas em um cone de 9 metros. Cada ataque é rolado separadamente. Isto conta como um ataque para o propósito da penalidade por ataques múltiplos da erínia.

Laço de Corda Uma erínia carrega um carretel de corda tecida de seu próprio cabelo (utilize as estatísticas para uma corda) que se torna animada em suas mãos. Quando uma criatura é atingida pela corda da erínia, um segmento da corda se separa e se prende ao redor da criatura, impondo –3 metros de penalidade de circunstância na Velocidade dela. O pedaço de corda mede 3 metros de comprimento para uma criatura Média ou menor, e o dobro do comprimento para cada tamanho maior que Médio. Quando uma criatura Escapar do efeito (CD 26), o segmento de corda se desfaz em uma gosma preta inútil.

PHISTÓFILO (DIABO DOS CONTRATOS)

Diabos dos contratos são os tabeliães, escribas e burocratas do Inferno, raramente encontrados fora das cortes infernais, e por isso, quase sempre em busca de contratos em potencial. Esses contratos envolvem tentar mortais a vender suas almas em troca da concessão de seus desejos mundanos. Se o alvo for desejável o suficiente, o phistófilo

pode oferecer contratos por preços aparentemente menores do que a alma inteira, embora, neste caso, ele manipule cuidadosamente o preço para levar o assinante na direção das forças da ordem e do mal e, desta forma, para o Inferno de uma forma ou de outra. Diabos dos contratos são criaturas altas com peles em tons que variam de bronze ao carmesim, e grandes chifres curvos que se estendem de seus corpos, sobre os quais frequentemente colocam seus contratos favoritos ou mais importantes.

PHISTÓFILO — CRIATURA 10

OM | MÉDIO | DIABO | ÍNFERO

Percepção +21; visão no escuro maior

Idiomas Abissal, Aklo, Celestial, Comum, Dracônico, Infernal, Subterrâneo; telepatia 30 metros, *idiomas*

Perícias Arcanismo +19 Diplomacia +21, Dissimulação +23, Furtividade +18, Intimidação +21, Religião +19, Saber de Leis +25, Sociedade +19

For +3, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +7, **Sab** +5, **Car** +5

CA 30; **Fort** +18, **Ref** +18, **Von** +23; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 150; **Imunidades** custódia de contrato, fogo; **Fraquezas** bondoso 10; **Resistências** físico 10 (exceto prata), veneno 10

Custódia de Contrato Um contrato assinado carregado por um diabo dos contratos vivo (incluindo os enrolados em seus chifres) é imune a dano de todas as criaturas, exceto do próprio diabo dos contratos. Um diabo dos contratos é imune a efeitos mentais que o faria destruir, anular ou alterar um contrato.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ amarra de contrato +23 (ágil, alcance 3 metros, derrubar, desarmar, mágico, maligno), **Dano** 3d6+11 cortante mais 1d6 maligno, Atracar e ferimento infernal

Corpo a Corpo ❖ chifres +21 (mágico, maligno), **Dano** 3d10+11 perfurante mais ferimento infernal

Magias Divinas Inatas CD 31; **10º** *vidência* (à vontade; veja investimento infernal); **7º** *salto planar*; **5º** *bola de fogo*, *cena ilusória*, *enviar mensagem* (à vontade), *localizar* (à vontade), *porta dimensional*, *relâmpago*, *sondar mente*; **4º** *porta dimensional* (à vontade), *santuário particular*, *silêncio*; **3º** *ler mente* (à vontade); **Truques Mágicos (7º)** *detectar magia*; **Constante (5º)** *idiomas*

Rituais Divinos CD 31; *pacto infernal*

Ferimento Infernal (divino, necromancia) Como barbazu, mas o dano persistente de sangramento é 3d6 e a CD de neutralização para usar cura mágica é 29.

Investimento Infernal Um diabo dos contratos pode conjurar a magia inata *vidência* de 10º nível à vontade, mas somente para mirar uma criatura com a qual ele tenha um contrato. O alvo automaticamente falha criticamente no salvamento dele.

Redigir Contrato ❖❖❖ (conjuração, divino, manuseio) O diabo dos contratos produz um contrato infernal para uma única criatura mortal. Este contrato pode conceder uma ampla gama de habilidades e efeitos, similar ao poder da magia *desejo*, mas executado ao pé da letra pelo diabo dos contratos. Para receber qualquer desses benefícios, o mortal deve voluntariamente assinado o nome verdadeiro dele no contrato. Nesse momento, a alma do mortal está vinculada ao diabo dos contratos e ao Inferno.

Enquanto o contrato estiver em efeito, a vítima não pode ser restaurada à vida exceto por *desejo* ou magia similar. Se o mortal for restaurado à vida por esses meios, o diabo dos contratos fica ciente que o mortal retornou à vida e é capaz de localizar a criatura ou criaturas que restauraram o mortal à vida por 1 ano, recebendo os efeitos da magia *localizar* com distância ilimitada. Evitar os termos de um contrato infernal é difícil e frequentemente perigoso.

CONTRATOS INFERNAIS

Os contratos infernais criados por diabos dos contratos não são as únicas formas usadas por diabos para envolver um mortal em um acordo vinculante, mas são as mais convenientes. Outros diabos devem executar rituais complexos ou passar por brechas burocráticas para organizar um contrato com um mortal e, na maioria dos casos, a solução mais fácil para os diabos nesta situação é simplesmente convocar o auxílio de um diabo do contrato.

FOGO E GELO

As retratações clássicas do Inferno são de terras devastadas ardentes de magma e vulcões, um terreno escaldante lotado com as almas histéricas dos condenados. Aqueles que tenham visitado o Inferno sabem a terrível verdade: seus tormentos não se resumem em arder no fogo eternamente. Algumas regiões do inferno são vastidões perpetuamente congeladas de gelo afiado como navalha e ventos que assolam a carne, enquanto outras são pântanos miasmáticos cheios de veneno e doenças. O Inferno não limita sua torturante caixa de ferramentas meramente ao fogo pelo qual é tão reconhecido!

GELUGON (DIABO DO GELO)

Esses diabos do gelo insetoides são os estrategistas e planejadores dos exércitos do Inferno, usando seu intelecto superior para atacar inimigos e espalhar a influência do Inferno através dos planos. Um diabo do gelo raramente quebra sua contemplação solitária da estratégia, exceto para seguir um plano previamente traçado. Eles podem ser convencidos do contrário apenas em troca de serviços a serem determinados posteriormente, somando esses favores às peças que já possuem no tabuleiro. Ocasionalmente, um estrategista mortal de perícia impressionante pode chamar a atenção de um diabo do gelo para convencê-lo a decidir uma disputa através de uma competição de estratégia — geralmente usando um jogo de estratégia como xadrez. No improvável evento do diabo perder tal contenda, eles inevitavelmente se esforçarão posteriormente para obter os serviços do mortal para seus próprios objetivos infernais.

GELUGON — CRIATURA 13

OM | GRANDE | DIABO | ÍNFERO

Percepção +26; visão no escuro maior

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +22, Atletismo +23, Diplomacia +25, Dissimulação +25, Furtividade +22, Intimidação +23, Religião +26, Saber de Guerra +30, Sociedade +25

For +6, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +8, **Sab** +5, **Car** +4

Itens *lança longa +1 impactante*

CA 34; **Fort** +24, **Ref** +24, **Von** +26; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 215; **Imunidades** fogo, frio; **Fraquezas** bondoso 10; **Resistências** físico 10 (exceto prata), veneno 10

Presença Aterradora (aura, divino, emoção, encantamento, medo, mental) 3 metros, CD 31

Ataque de Oportunidade ↻

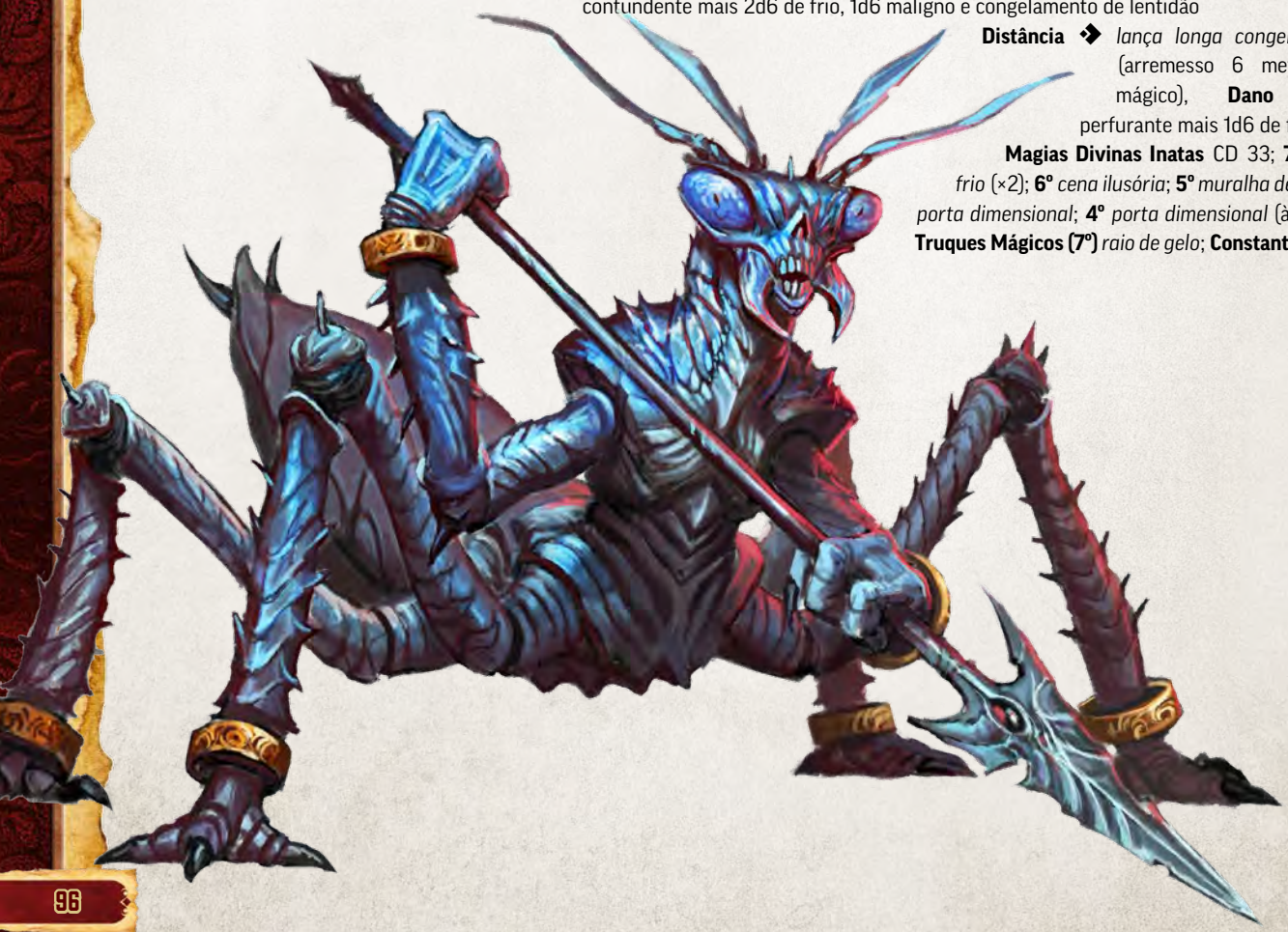
Velocidade 10,5 metros, voo 10,5 (de *voar*)

Corpo a Corpo ❖ *lança longa congelante* +28 (alcance 4,5 metros, frio, mágico, maligno), **Dano** 2d8+12 perfurante mais 1d6 de frio, 1d6 maligno e congelamento de lentidão

Corpo a Corpo ❖ cauda +25 (ágil, alcance 3 metros, frio, mágico, maligno), **Dano** 2d6+12 contundente mais 2d6 de frio, 1d6 maligno e congelamento de lentidão

Distância ❖ *lança longa congelante* +27 (arremesso 6 metros, frio, mágico), **Dano** 2d8+12 perfurante mais 1d6 de frio

Magias Divinas Inatas CD 33; **7º** *cone de frio* (×2); **6º** *cena ilusória*; **5º** *muralha de gelo* (×3), *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional* (à vontade); **Truques Mágicos (7º)** *raio de gelo*; **Constante (4º)** *voar*



Rituais Divinos CD 33; *pacto infernal*

Congelamento de Lentidão (divino, evocação, frio) O diabo de gelo canaliza o frio extremo de seu corpo através dos apêndices e armas dele. Uma criatura atingida em corpo a corpo por uma arma ou ataque desarmado de um diabo de gelo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 32 ou fica lenta 1 por 1d4 rodadas. Uma arma usada por um diabo do gelo adquire os efeitos da runa *congelamento* enquanto o gelugon a segurar, e o diabo de gelo pode arremessar uma arma dessas com um incremento de distância de 6 metros, deixando uma trilha de montículos de gelo.

Tático de Cócito ❖ (concentração) A mente lógica de um diabo do gelo concebe táticas geniais a partir da memória perfeita dele. Ele pode enviar telepaticamente um reposicionamento tático para seus aliados, permitindo todas as criaturas comandadas ou aliadas na distância de sua telepatia imediatamente realizar a ação Andar (ou Escalar, Escavar, Nadar ou Voar, se a criatura possuir a Velocidade correspondente).

ÍNFERO DO FOSSO (DIABO TIRANO)

Quando um exército de diabos invade e banha uma região em sangue e fogo infernal, é provável que essa incursão tenha sido planejada por um dos mais poderosos e diabólicos generais do Inferno: o ínfero do fosso. Astutos, poderosos e impiedosos, ínferos do fosso frequentemente servem diretamente aos arquidiabos. Eles governam ducados infernais, subjugam mundos mortais e usurpam rivais infernais usando despotismo sem paralelos e ferocidade calculada. Para executar suas maquinações tirânicas, ínferos do fosso clamam almas para corromper e transformar em lêmures servis, que possam então ser moldados e transfigurados através de manipulações infernais nos diabos aterrorizantes que compõem as formidáveis legiões do Inferno. Eles frequentemente selecionam os mais perversos e viciosos lêmures para seus exércitos, usando a depravação destes diabos menores durante poderosas cerimônias mágicas para criar abominações horrendas e aterrorizantes que possam amedrontar e eviscerar os inimigos do ínfero do fosso.

Os próprios ínferos do fosso são criados nas profundezas das entranhas horripilantes de Nessus, a nona camada do Inferno, para servir aos caprichos dos arquidiabos e duques infernais. Os ínferos dos fossos que não deixam Nessus para comandar legiões infernais nas camadas superiores do Inferno frequentemente formam as cortes da elite do Inferno, reunindo cabalas e seitas que moldam o terreno político do Inferno através de subterfúgios e manipulação. Mas muitos ínferos dos fossos veem a si mesmos como incorporações vivas do fogo infernal, a ira do Inferno que a tudo consome e, por isso, preferem residir em reinos consumidos pelo fogo. Em Avernus, Dis, Malebólgia, Nessus e Flegetonte, ínferos do fosso constroem vastas cidadelas de enxofre banhadas em chamas para governar.

Ínferos do fosso são mais altos que os outros diabos, medindo pelo menos 4,80 metros de altura, pesando mais de 500 quilos e ostentando uma envergadura de mais de 6 metros.

Duques Infernais

Membros da elite da infraestrutura política e da hierarquia de liderança do Inferno, os duques do Inferno são escolhidos entre os diabos mais tirânicos, opressivos e conspiratórios. Embora nem todos os duques infernais sejam ínferos dos fossos, a disposição natural deles para a conquista e opressão frequentemente os tornam candidatos ideais para esta posição. Para criar um duque infernal, ajuste o ínfero do fosso para um nível entre o 21º e o 25º nível. Por causa de sua proeza física, natureza manipuladora e poderosas habilidades de conjuração, duques infernais são vilões excelentes para campanhas longas.

ÍNFERO DO FOSSO — CRIATURA 20

OM | GRANDE | DIABO | ÍNFERO

Percepção +37; visão no escuro maior, *visão verdadeira*

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +34, Arcanismo +32, Atletismo +33, Diplomacia +34, Dissimulação +39, Furtividade +34, Intimidação +39, Religião +37, Sociedade +36

For +9, **Des** +8, **Con** +9, **Int** +8, **Sab** +9, **Car** +8

CA 46; **Fort** +37, **Ref** +32, **Von** +35; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 335, regeneração 30 (desativada por bondoso); **Imunidades** fogo; **Fraquezas** bondoso 15; **Resistências** físico 15 (exceto prata), veneno 15

MOLDANDO DIABOS

Um ínfero do fosso precisa de uma quantidade mínima de lêmures para moldar a massa turbulenta em um diabo de nível particular, conforme detalhado abaixo.

Nível do Diabo	Quantidade de Lêmures
4 ou menos	–10
5–6	8
7–8	16
9–10	32
11–12	64
13–14	128
15–16	256
17–18	512
19–20	1.024

OUTROS DIABOS

Os diabos apresentados nestas páginas são apenas uma pequena amostra dos tormentos que o Inferno tem a oferecer. Outros diabos, como os inquisidores diabos dos ossos, os diabos acusadores com rostos de querubins e corpos de moscas e os aquáticos diabos afogadores são alguns exemplos da enorme diversidade dessas criaturas imortais.

Aura do Comandante (aura, divino, encantamento) 30 metros. Criaturas malignas comandadas ou aliadas na aura que sejam de nível inferior ao ínfero do fosso recebem +1 de bônus de circunstância na CA, rolagens de ataque, rolagens de dano, salvamentos e testes de perícia.

Presença Aterradora (aura, divino, emoção, encantamento, medo, mental) 6 metros, CD 42

Ataque de Oportunidade ↩ O ínfero do fosso pode usar Ataque de Oportunidade quando uma criatura no alcance dele usar uma ação de concentração (em adição ao acionamento normal desta reação). Ele pode interromper ações de concentração acionadoras e interrompe ações em qualquer acerto, não apenas em um acerto crítico.

Velocidade 10,5 metros, voo 15 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +40 (alcance 3 metros, mágico, maligno, veneno), **Dano** 4d10+17 perfurante mais 2d6 maligno e veneno de ínfero do fosso

Corpo a Corpo ❖ garra +38 (ágil, alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 4d6+17 cortante mais 2d6 maligno

Corpo a Corpo ❖ cauda +36 (alcance 3 metros, mágico, maligno), **Dano** 4d10+17 contundente mais 2d6 maligno e Atracar Aprimorado

Corpo a Corpo ❖ asa +36 (alcance 4,5 metros, mágico, maligno), **Dano** 4d6+17 cortante mais 2d6 maligno

Magias Divinas Inatas CD 42; **10º** *chuva de meteoros*, *milagre* (uma vez por ano), *palavra de poder: atordoar*; **9º** *prender alma* (à vontade); **8º** *bola de fogo* (à vontade), *decreto divino* (à vontade), *dissipar magia* (à vontade), *muralha de fogo* (à vontade), *vidência*; **5º** *porta dimensional*; **4º** *porta dimensional* (à vontade); **Constante (8º)** *visão verdadeira*

Rituais Divinos CD 42; *pacto infernal*

Arrebatar Rápido ❖ O ínfero do fosso Voa e desfere um Golpe com asa a qualquer momento durante o movimento dele.

Conjuração Acelerada Magistral ◇ (concentração) **Frequência** uma vez por rodada. **Efeito** Se a próxima ação do ínfero do fosso for conjurar uma magia inata de 8º nível ou inferior, reduza em 1 a quantidade de ações necessárias para conjurá-la (mínimo 1 ação).

Constrição ❖ 2d10+17 contundente mais 2d6 maligno, CD 43

Moldar Diabos (divino, recesso, transmutação) O ínfero do fosso remodela uma grande quantidade de lêmures em um raio de 180 metros em diabos mais poderosos para expandir as legiões do Inferno. O ínfero do fosso deve ter disponível a quantidade de lêmures listada na tabela da barra lateral da página 97. O ínfero do fosso pode moldar 100 lêmures por dia, até um máximo de 1.100 lêmures em 11 dias. Diabos criados desta maneira são escravos do ínfero do fosso e seguem as ordens dele, com a exceção de outros ínferos do fosso ou diabos de poder similar que forem criados, que sempre são independentes. Como resultado, poucos ínferos do fosso escolhem criar outros iguais. Ao final da atividade Moldar Diabos, o ínfero do fosso realiza um teste de Religião incrivelmente difícil do nível do diabo desejado, com os resultados a seguir.

Sucesso Crítico O ínfero do fosso molda dois diabos do tipo e nível desejados a partir dos lêmures em vez de um.

Sucesso O ínfero do fosso molda um diabo do tipo e nível desejados.

Falha O diabo moldado a partir dos lêmures é de 2 níveis inferiores ao do diabo pretendido.

Falha Crítica O ínfero do fosso falha em moldar quaisquer diabos e atrai a ira de um arquidiabo pelo desperdício de recursos.

Veneno de Ínfero do Fosso (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 43; **Duração Máxima** 10 rodadas; **Estágio 1** 6d6 de dano de veneno e drenado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 7d6 de dano de veneno e drenado 2 (1 rodada); **Estágio 3** 8d6 de dano de veneno e drenado 3 (1 rodada)

Diabo Marinho

Diabos marinhos são horríveis humanoides anfíbios que espreitam os oceanos de Golarion e rastejam até a costa para sequestrar vítimas sob o véu da escuridão. Quando uma aldeia pesqueira inteira some durante a noite, diabos marinhos são os primeiros suspeitos.

Longe de serem monstruosidades acéfalas, diabos marinhos são terrivelmente inteligentes, com astúcia limitada apenas por sua estrita aderência à hierarquia. Eles chamam a si mesmos de "sahuagin", mas abraçaram inteiramente o nome dado ao seu povo por seus inimigos. Seu militarismo cultural permite que os diabos marinhos ajam juntos para executar grandes atos de sabotagem, ataques e saques, e apenas os membros mais fortes (e coniventes) da tribo chegam ao topo da escada social. Entretanto, com toda a sua disciplina, diabos marinhos ainda são amplamente conhecidos por entrar em frenesis assassinos ao sentirem o cheiro de sangue. Mesmo os melhores planos podem cair por terra quando um diabo marinho sai das fileiras para rejubilar-se com o sangue derramado de suas vítimas, uma indulgência que rapidamente causa uma reação em cadeia de êxtase sanguinolento por todo o grupo de ataque. Por esta razão, diabos marinhos normalmente capturam alvos terrestres usando redes e cordas, arrastando-os para as profundezas marinhas antes de fazer o primeiro corte.

Na sociedade dos diabos marinhos, os indivíduos são recompensados com base nas suas performances durante caçadas e excursões à costa, com rebeldes e isolacionistas rapidamente sendo limados das fileiras. Entretanto, cada filhote recebe uma chance justa e mesmo o diabo marinho de nascimento mais baixo pode aspirar ao posto de comandante, general ou, talvez, até mesmo rei ou rainha. Diabos marinhos em posições de liderança tendem a ser alguns dos maiores, mais violentos e mais calculistas de sua espécie, e diabos marinhos completamente estabelecidos são combatentes talentosos capazes de capturar aldeias inteiras. Os diabos marinhos mais poderosos são os impressionantes reis e rainhas que coordenam a atividade dos sahuagin por territórios que se estendem por quilômetros, evitando atentados contra sua posição através de rixas de sangue cuidadosamente criadas e guerras violentas travadas contra seus numerosos inimigos acima e abaixo d'água.

"DIPLOMACIA" DOS DIABOS MARINHOS

Diabos marinhos habitam a maioria dos oceanos do mundo, e veem todos os outros como inimigos. As suas alianças geralmente ocorrem apenas com aliados singularmente poderosos, como dragões aquáticos, krakens ou poderosos vilões humanoides. Diplomacia, para um diabo marinho, normalmente consiste em violência e guerra.

DIABO MARINHO BATEDOR

Batedores, entre os mais baixos (e mais descartáveis) dos diabos marinhos, vagam pelas águas turvas do oceano em busca de presas aquáticas, andam sobre a terra para medir ameaças terrestres ou entram em batalha ao lado das forças avançadas de um bando de guerra de diabos marinhos.

DIABO MARINHO BATEDOR — CRIATURA 2

OM | MÉDIO | ANFÍBIO | DIABO MARINHO | HUMANOIDE

Percepção +9; sentido de onda 9 metros, visão no escudo
Idiomas Aquan; comungar com tubarão 45 metros
Perícias Atletismo +9 (+11 para Nadar), Furtividade +8, Intimidação +5, Sobrevivência +7
For +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** –1
Itens lança, lança longa
Comungar com Tubarão (mental, telepatia) O diabo marinho pode comunicar-se telepaticamente com tubarões na distância. Ele pode comunicar somente conceitos simples como "venha", "proteja" ou "ataque".

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +7
PV 30

Velocidade 7,5 metros, natação 10,5 metros
Corpo a Corpo ◆ lança longa +11 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+3 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +11 (ágil), **Dano** 1d6+3 cortante
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +11, **Dano** 1d8+3 perfurante
Distância ◆ lança +12 (arremesso 6 metros), **Dano** 1d6+3 perfurante
Frenesi Sanguinário ◆ **Requerimentos** O diabo marinho não está fatigado ou em frenesi. **Efeito** O diabo marinho entra em um frenesi que dura 1 minuto. Em frenesi, o diabo marinho recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque com as garras e mandíbulas, recebe +4 de

DIABOS MUTANTES

Diabos marinhos possuem uma grande tendência a sofrer mutações, a mais comum entre elas sendo a manifestação de dois braços adicionais. Estes diabos marinhos mutantes quase sempre ascendem ao nível de poder de barões. Outras mutações também ocorrem, mas poucas são tão estranhas quanto a que resulta em diabos marinhos muito parecidos com elfos aquáticos – exceto por uma fileira de dentes afiados em suas bocas.

bônus de estado em rolagens de dano com as garras e mandíbulas, ganha 7 PV temporários até o final do frenesi e sofre –2 de penalidade na CA. O diabo marinho não pode encerrar o frenesi voluntariamente. Após o frenesi, o diabo marinho fica fatigado.

Sangria Quando o diabo marinho causar dano cortante ou perfurante, ele também causa dano persistente de sangramento se o alvo estiver desprevenido ou se o ataque for um acerto crítico.

DIABO MARINHO BRUTO

Diabos marinhos fisicamente imponentes são equipados com algumas das melhores armas que sua comunidade dispõe, embora a maioria fique mais do que feliz em rasgar oponentes usando unhas e dentes.

DIABO MARINHO BRUTO — CRIATURA 4

OM | MÉDIO | ANFÍBIO | DIABO MARINHO | HUMANOIDE

Percepção +7; sentido de onda 9 metros, visão no escudo

Idiomas Aquan; comungar com tubarão 45 metros

Perícias Atletismo +12 (+15 para Nadar), Intimidação +9, Sobrevivência +9

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0

Itens tridente

Comungar com Tubarão (mental, telepatia) Como diabo marinho batedor.

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +11, **Von** +9

PV 60

Velocidade 7,5 metros, natação 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ tridente +14, **Dano** 1d8+8 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra +14 (ágil), **Dano** 1d6+6 cortante

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +14, **Dano** 1d8+6 perfurante

Distância ◆ tridente +11 (arremesso 6 metros), **Dano** 1d8+8 perfurante

Arremesso Desimpedido Um diabo marinho bruto pode usar armas de arremesso à distância embaixo d'água sem nenhuma penalidade devido a incremento de distância.

Frenesi Sanguinário ◆ Como diabo marinho batedor, mas 11 PV temporários.

Sangria Como diabo marinho batedor.

DIABO MARINHO BARÃO

Diferente de muitas culturas, espera-se que os diabos marinhos de posto mais elevado não apenas liderem a campanha, mas também avancem em batalha junto com seus irmãos.

DIABO MARINHO BARÃO — CRIATURA 6

OM | MÉDIO | ANFÍBIO | DIABO MARINHO | HUMANOIDE | MUTANTE

Percepção +13; sentido de onda 9 metros, visão no escudo

Idiomas Aquan; comungar com tubarão 45 metros

Perícias Atletismo +15 (+18 para Nadar), Furtividade +12, Intimidação +12, Sobrevivência +11

For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

Itens lança (2), lança longa

Comungar com Tubarão (mental, telepatia) Como diabo marinho batedor.

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +14, **Von** +13

PV 95

Velocidade 7,5 metros, natação 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ lança longa +17 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+11 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra +17 (ágil), **Dano** 1d6+8 cortante

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +17, **Dano** 1d6+8 perfurante

Distância ◆ lança +17 (arremesso 6 metros), **Dano** 1d8+11 perfurante

Frenesi Sanguinário ◆ Como diabo marinho batedor, mas 15 PV temporários.

Maré Odiosa ◆◆ (fúria) **Requerimentos** O diabo marinho barão está em frenesi sanguinário. **Efeito** O diabo marinho barão libera um redemoinho de ataques contra os adversários dele, realizando um único Golpe corpo a corpo com suas garras ou mandíbulas contra cada oponente no alcance.

Sangria Como diabo marinho batedor.

Dinossauro

Remanescentes das eras primevas do mundo, estes répteis enormes ainda existem em grandes números em ermos isolados e remotos ou nas profundezas, dentro de cavernas mágicas das Terras Sombrias. Povo-lagartos, orcs, gigantes e outros humanoides monstruosos às vezes usam dinossauros como montarias, guardiões ou animais de caça. Humanos e outras ancestralidades também são conhecidos por colecionar dinossauros, seja para expô-los em coleções de animais ou mantê-los como animais exóticos ou guardiões. Tais atividades geralmente são executadas apenas pelos ricos ou excêntricos, mas certos druidas e outros guardiões da natureza também sentem uma forte proximidade com dinossauros e os adotam como companheiros. Quando dinossauros se estabelecem em regiões além de seus habitats naturais, geralmente é como resultado de terem escapado de alguma prisão.

Velociraptor

O primo menor do deinonico, o velociraptor é um caçador rápido e astuto que anda em bandos. Ele não tem medo de criaturas maiores e um grupo destes dinossauros não hesitaria em atacar criaturas do tamanho de um cavalo. Velociraptores são animais sociais e tendem a viver em grupos de até uma dúzia de outros velociraptores. Eles possuem jubas emplumadas que se estendem por suas costas e ao longo dos lados de seus braços, pernas e cauda, enquanto seus ventres e flancos são escamosos. Estas penas permitem que ele se mescle com facilidade em terrenos naturais, mas quando fica excitado, tenta intimidar ou busca um par, um velociraptor pode erguer e balançar esta plumagem para expor cores muito mais brilhantes do que as que normalmente cobrem suas penas compridas. Um velociraptor comum mede 45 centímetros de altura, 2,10 metros de comprimento e pesa 17,5 quilos.

Velociraptor — Criatura 1

N | Pequeno | Animal | Dinossauro

Percepção +6; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +5 (+8 saltando), Furtividade +6

For +0, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +1

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +4

PV 20

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +8 (acuidade), **Dano** 1d6+3 perfurante

Corpo a Corpo ❖ unha +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+3 cortante

Ataque de Matilha O velociraptor causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do velociraptor.

Investida em Salto ❖ O velociraptor Anda até 3 metros, ignorando terreno difícil enquanto salta sobre obstáculos. Ele então realiza um Golpe com as unhas, recebendo +1 de bônus na rolagem de ataque.

Deinonico

Deinonicos são caçadores astutos que atacam em grupos de até doze indivíduos, rasgando suas presas com unhas afiadas e mandíbulas poderosas. Eles são esguios e musculosos e usam suas duas poderosas pernas e cauda longa para manter o equilíbrio. Embora não usem seus destros braços com garras para atacar, os deinonicos podem usá-los para retirar pequenas barreiras do caminho. Embora alguns destes dinossauros possuam pele escamosa, a maioria também possui penachos de cores vibrantes. Um deinonico mede cerca de 1,80 metros de altura e pesa cerca de 75 quilos.

Entretanto, existem deinonicos maiores. Estas criaturas — que são maiores que um humano — são chamadas de megaraptores.

Dinossauros na Fantasia

À primeira vista, a inclusão de dinossauros em um cenário de fantasia pode parecer estranha, mas dinossauros são criaturas excelentes para se usar em um jogo que faz a ponte entre animais familiares do mundo real e monstros lendários. Se ter dinossauros se misturando livremente com leões, mantícoras e dragões ainda parecer estranho, considere colocá-los em terras primevas remotas, como sugerido nas barras laterais das páginas 104–105. Em Golarion, dinossauros existem nas regiões mais selvagens do mundo, particularmente no continente de Garunde, embora sejam comuns o suficiente para que PJs possam encontrar alguns em exposição em coleções de animais em uma cidade nortista, em uso como criaturas guardiãs ou até mantidas por druidas como leais companheiros animais.

RECURSOS DE DINOSSAUROS

Como animais, dinossauros possuem pouco interesse em tesouros (embora velociraptores e deinonicos, como seus primos pássaros, gostem de acumular coisas cintilantes em seus ninhos), mas os restos de aventureiros espalhados por seus lares frequentemente ainda possuem equipamentos valiosos. Dinossauros também podem ser caçados em busca de troféus raros e valiosos como dentes, unhas, placas de armadura e semelhantes.

DEINONICO — CRIATURA 2

N | MÉDIO | ANIMAL | DINOSSAURO

Percepção +7; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +9 (+12 saltando), Furtividade +7

For +3, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +2

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +9, **Von** +5

PV 30

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +9, **Dano** 2d6+3 perfurante

Corpo a Corpo ❖ unha +9 (ágil), **Dano** 1d6+3 cortante mais 1d4 de sangramento

Ataque Dardejante ❖ O deinonico Anda até 3 metros e então realiza um Golpe, ou realiza um Golpe e depois Anda até 3 metros.

Vantagem do Predador Criaturas sangrando ficam desprevenidas para o deinonico.

ANQUILOSSAURO

Quadrúpedes atarracados e de couro fortemente reforçado, anquilossauros são teimosos e irascíveis. Embora sejam herbívoros, eles são conhecidos por atacar outras criaturas que invadam seu território simplesmente por seu temperamento ruim.

Anquilossauros possuem poucos predadores naturais, pois seu couro ósseo é coberto de protuberâncias espinhosas que brotam em direções diferentes para desencorajar criaturas maiores de mordê-los. Eles possuem caudas poderosas terminando em um imenso nódulo ósseo, que usam para açoitar ameaças com incrível poder e velocidade. Embora estes dinossauros baixos possam atropelar oponentes de tamanho humano ou menores, sua postura atarracada impede que façam o mesmo contra inimigos maiores. Um anquilossauro possui cerca de 9 metros de comprimento, 3 metros de altura na cernelha e pesa mais de 3 toneladas.

O anquilossauro é o maior dos dinossauros fortemente reforçados chamados de anquilossauroides, embora também existam espécies menores. Ainda de tamanho Grande, estes dinossauros menores, como os pinacossauros de 4,80 metros de comprimento, não possuem a habilidade de atropelar e raramente chegam acima do 4º nível. Independentemente do tamanho, anquilossauroides tendem a ter cores relativamente neutras, com uma mistura de preto, marrom e cinza. Os cuidadores de anquilossauros cativos frequentemente pintam suas escamas com cores brilhantes para ressaltar que esse exemplar não se trata de uma simples criatura selvagem.

ANQUILOSSAURO — CRIATURA 6

N | ENORME | ANIMAL | DINOSSAURO

Percepção +12; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias, Atletismo +17

For +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 26; **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +12

PV 90

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ cauda +17 (alcance 4,5 metros, oscilante), **Dano** 2d8+7 contundente mais cauda punitiva

Corpo a Corpo ❖ pata +17 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+7 contundente

Atropelar ❖❖❖ Médio ou menor, pata, CD 24

Cauda Punitiva Uma criatura atingida pela cauda do anquilossauro deve tentar um salvamento de Fortitude CD 24. Em uma falha, ela fica lenta 1 até o final do próximo turno dela; em uma falha crítica, ela fica atordoada até o final do próximo turno dela.

ESTEGOSSAURO

O estegossauro é facilmente reconhecido por suas fileiras gêmeas de placas dorsais no formato de diamantes que correm por sua espinha e pela cauda grossa adornada com quatro espinhos grandes. Esta configuração estranha protege este herbívoro de predadores, pois o estegossauro pode interpor suas placas dorsais entre o atacante e seu corpo robusto. Um estegossauro se defende balançando sua cauda espinhosa contra inimigos maiores e atropelando inimigos menores.

O estegossauro frequentemente habita pradarias onde a vegetação nutritiva é abundante e apenas suas placas dorsais se erguem acima dos campos de grama alta. O estegossauro está entre os mais curiosos dos dinossauros, e não é difícil para caçadores atraí-los com coisas brilhantes ou barulhos estranhos. Um estegossauro possui cerca de 9 metros de comprimento, 4,80 metros no topo de sua placa dorsal mais alta e pesa entre 2 e 3 toneladas.

O estegossauro geralmente é mais calmo e até mais gentil que o anquilossauro a despeito de seu vasto tamanho. Esta combinação o torna mais popular como animal treinado ou guardião, mas mesmo então, deve-se tomar o cuidado de não o incomodar — um estegossauro nervoso ou irritado pode golpear com a cauda sem muito aviso. Frequentemente é mais sábio treinar variações menores como o kentrossauro. Independentemente, suas placas dorsais tornam este dinossauro uma péssima escolha para servir de montaria.

DINOSSAUROS GUARDIÕES

Como com a maioria dos animais, dinossauros podem ser domados ou domesticados, mas a dificuldade desta tarefa aumenta junto com o nível do dinossauro. Povo-lagartos e orcs gostam de usar dinossauros como montarias, bestas de carga, de trabalho ou até de guerra. Certos dinossauros, como velociraptores e deinonicos, também são excelentes rastreadores. Os maiores e mais perigosos dinossauros, como o tiranossauro, normalmente são evitados, embora criaturas mais poderosas, como gigantes, são conhecidas por conseguir mantê-los como animais de estimação, guardiões ou até mesmo executores brutais. Em certas cidades, dinossauros são popularmente usados como combatentes em esportes sangrentos e outras batalhas de gladiadores.

ESTEGOSSAURO — CRIATURA 7

N | ENORME | ANIMAL | DINOSSAURO

Percepção +15; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Atletismo +20
For +7, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +13, **Von** +13
PV 125

Deflexão Dorsal ↻ **Acionamento** O estegossauro é mirado com um ataque corpo a corpo. **Efeito** O estegossauro inclina as placas dorsais dele na direção do ataque, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o ataque errar, o estegossauro Dá um Passo após o ataque.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ cauda +18 (alcance 4,5 metros, amplitude), **Dano** 2d8+9 perfurante
Corpo a Corpo ◆ pata +18 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+9 contundente
Atropelar ◆◆◆ Grande ou menor, pata, CD 25

TRICERÁTOPS

Tricerátops são quadrúpedes musculosos com pernas curtas e poderosas, pescoços grossos e cabeças coroadas com um amplo escudo ósseo. Embora ostentem um grande chifre em seu focinho e um acima de cada olho, estes dinossauros são herbívoros e usam estas

TERRAS PRIMEVAS

Dinossauros se encaixam bem em certos tipos de cenário. Eles frequentemente são encontrados em áreas isoladas, como vales ou platôs em selvas primevas – regiões conhecidas como mundos perdidos por sua inacessibilidade e ausência de qualquer civilização próxima. Além de dinossauros, outros exemplos de megafauna podem existir nestes locais também, junto com insetos gigantes ou criaturas agressivas como bulettes, plantas carnívoras, chuuls e dragonetes. Tais regiões podem ser pontos de aventura perigosos e intrigantes, especialmente se combiná-las com ruínas de civilizações antigas para serem exploradas após a travessia desses ermos hostis.

protusões ósseas apenas para se defender de atacantes ou em embates dramáticos contra outros tricerátops por território ou parceiros. Mal-humorados e obstinados, tricerátops não tendem a fugir de uma briga a menos que estejam em uma desvantagem desesperadora e também são conhecidos por lutar até a morte sem razão aparente além de sua teimosia. Tricerátops frequentemente servem de montaria para povo-lagartos, orcs e gigantes, que os cavalgam confortavelmente atrás de seus escudos ósseos. Um tricerátops possui 9 metros de comprimento e chega a pesar 10 toneladas.

Tricerátops são certamente os mais conhecidos dos dinossauros conhecidos como ceratópodes, mas existem muitos outros. Por exemplo, os estiracossauros são menores e possuem apenas um chifre, mas também contam com várias protusões parecidas com chifres em seus escudos.

TRICERÁTOPS — CRIATURA 8

N | ENORME | ANIMAL | DINOSSAURO

Percepção +16; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Atletismo +21

For +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 26; **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +14

PV 140

Defesa com Folho ↻ **Acionamento** O cavaleiro é mirado com um ataque. **Requerimentos** Uma criatura deve estar montada sobre o tricerátops. **Efeito** O tricerátops intercepta o ataque com seu folho ósseo. O cavaleiro recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ◆ chifres +19 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+9 perfurante mais Tombar

Corpo a Corpo ◆ pata +19 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+9 contundente

Atropelar ◆◆◆ Grande ou menor, pata, CD 26

Investida Grosseira ◆ O tricerátops Anda até 3 metros e então realiza um Golpe.

Lacerar Vicioso Um tricerátops causa 2d6 de dano persistente de sangramento extra a alvos prostrados se atingir com seus chifres.

BRONTOSSAURO

Brontossauros são colossos verdadeiramente gigantescos, herbívoros grandes o suficiente para não temer nada além dos maiores predadores. Brontossauros possuem corpos robustos e longos pescoços sinuosos que terminam em cabeças pequenas, o que os ajuda a pastar das copas mais altas. Suas caudas poderosas são tão grandes quanto seus pescoços e fornecem equilíbrio. Brontossauros sustentam seu volume em quatro patas grossas. Embora seus pés sejam capazes de esmagar estruturas inteiras, estes herbívoros geralmente são pacíficos e cuidadosos com seus passos.

A maioria dos brontossauros são perigosos apenas quando estão defendendo a si mesmos ou a seus filhotes, ou quando em pânico o suficiente para um estouro de manada. Quando isso acontece, contudo, essas criaturas se mostram verdadeiramente

assustadoras: suas caudas musculosas varrem grandes arcos e seus pés massivos esmagam o chão descuidadamente. Um brontossauro possui 21 metros de comprimento e pesa mais de 30 toneladas.

Brontossauros pertencem a um grupo de dinossauros conhecido como saurópodes, todos de tamanho imenso. O braquiossauro está entre os mais altos destes dinossauros e o diplodoco entre os mais compridos, mas é provável que existam colossos ainda maiores.

BRONTOSSAURO — CRIATURA 10

N | IMENSO | ANIMAL | DINOSSAURO

Percepção +16; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Atletismo +23
For +9, **Des** +0, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +1

CA 28; **Fort** +21, **Ref** +14, **Von** +16
PV 220

Velocidade 10,5 metros
Corpo a Corpo ◆ cauda +23 (alcance 6 metros, amplitude), **Dano** 2d10+13 contundente mais Tombar Aprimorado
Corpo a Corpo ◆ pata +23 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+13 contundente
Atropelar ◆◆◆ Enorme ou menor, pata, CD 29
Varredura com Cauda ◆◆ O brontossauro realiza um Golpe com cauda e compara a rolagem de ataque à CA de até três adversários, cada qual deve estar no alcance corpo a corpo da cauda dele e adjacente a pelo menos um outro alvo. Ele rola o dano somente uma vez e o aplica a cada criatura atingida. Uma Varredura com Cauda conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do tricerátops.

TIRANOSSAURO

Amplamente conhecido como o rei dos dinossauros, o tiranossauro é um predador massivo que possui uma boca ampla cheia de dentes viciosamente afiados. Bestas trovejantes de fúria e fome, tiranossauros são carnívoros audazes e destemidos que arrancam grandes pedaços de presas maiores e engolem presas menores — como a maioria dos humanoides — de uma vez. Embora possam subsistir de carniça, tiranossauros preferem presas vivas.

Tiranossauros se erguem em duas patas traseiras poderosas que permitem que corra rapidamente e sua

MUNDOS OCOS

Outro lugar clássico onde dinossauros são encontrados na ficção são em "mundos ocos". Alguns cenários de campanha podem não conter mundos inteiros dentro de si, mas muitos, como Golarion, possuem extensas terras subterrâneas. As regiões mais profundas das Terras Sombrias em Golarion – o reino chamado Orv – é um ótimo lugar para encontrar um mundo oco. Normalmente infundidos com magia que permite que selvas cresçam nas profundezas do subterrâneo (e às vezes até mesmo orbes parecidas com o sol que ilumina as terras de cima, simulando um ciclo dia-noite), áreas como a Profunda Tolguth de Orv são locais perfeitos para dinossauros vagarem.

OUTROS DINOSSAUROS

Uma ampla variedade de dinossauros está presente nestas páginas, mas qualquer exame de filmes, exploração de livros de dinossauros ou rápida pesquisa online revelam uma enorme variedade de criaturas adicionais que podem se encaixar em seu jogo. Paquicefalossauros com cabeças de couro duro e reforçado, iguanodontes com polegares de espinho, hadrossauros com bicos de pato, espinossauros com costas de velas e muitos outros aguardam serem descobertos pelos exploradores dos mundos perdidos onde os lagartos-trovão ainda reinam!

cauda grossa fornece equilíbrio excepcional. Embora suas pequenas patas dianteiras tenham pouco uso além de segurar a presa no lugar enquanto o predador rasga a carne da vítima com suas mandíbulas poderosas, elas também possuem garras afiadas com vários centímetros. Embora seja temível sozinho, tiranossauros às vezes caçam em bandos para derrubar presas realmente massivas. Apenas as criaturas mais poderosas podem treinar um tiranossauro com sucesso e, mesmo assim, apenas enquanto fornecerem uma dieta constante de carne para a besta faminta.

Algumas tribos de gigantes, particularmente ciclopes ou outros habitantes mais obscuros de terras primevas, até mesmo treinam tiranossauros como montarias ou bestas de guerra. Em outros lugares, xulgaths oferecem prisioneiros como alimentos para estes dinossauros poderosos como parte de execuções ou sacrifícios rituais. Alguns cultos xulgath até reverenciam tiranossauros como a encarnação de seus violentos semideuses demoníacos. De sua parte, tiranossauros que se acostumaram a ter alimento fornecido desta maneira são notavelmente bem-comportados com seus cuidadores. Tiranossauros possuem 15 metros de comprimento e pesam pelo menos 7 toneladas.

Outras variedades de tiranossauro incluem dinossauros levemente menores, como o alossauro, e até mesmo dinossauros maiores como o faminto gigantossauro. Mesmo os menores tiranossauros, como o nanotirano, nunca são menores do que o tamanho Grande, e a despeito desta estatura menor, não são menos ferozes — aqueles que assumem que um nanotirano é "mais seguro" de treinar deveriam repensar suas escolhas!

TIRANOSSAURO — CRIATURA 10

N | IMENSO | ANIMAL | DINOSSAURO

Percepção +19; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +24

For +8, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 29; **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +19

PV 180

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +22 (alcance 6 metros, mortal 1d12), **Dano** 2d12+12 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ pata +22 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10+12 contundente

Atropelar Enorme ou menor, pata, CD 29

Engolir Inteiro ❖ (ataque) Médio, 3d6+8 contundente, Ruptura 26

Jogar ❖ **Requerimentos** Uma criatura está agarrada nas mandíbulas do tiranossauro. **Efeito** O tiranossauro joga a criatura no ar até 3 metros acima de sua boca e a até 6 metros de distância. A criatura cai 7,5 metros (assumindo que o tiranossauro a joga o mais alto que consegue) e sofre dano de queda de acordo (12 de dano). Se a criatura arremessada aterrissar em outra criatura, a criatura na qual ela aterrissa sofre a mesma quantidade de dano contundente. A criatura na qual a outra está sendo jogada pode tentar um salvamento básico de Reflexos CD 23.

Prender Presa ↻ **Acionamento** O tiranossauro acerta criticamente um adversário Grande ou menor com a pata dele. **Efeito** A criatura atingida pela pata fica prostrada e o tiranossauro usa a pata dele para prender a criatura no lugar. Enquanto o tiranossauro não se mover da posição dele, a criatura presa fica agarrada. Um tiranossauro recebe +2 de bônus de circunstância para atacar uma criatura que ele tenha prendido desta maneira, mas não pode usar Engolir Inteiro nesse alvo, a menos que tenha usado suas mandíbulas para Atracar a vítima primeiro.

Dioneia

Dioneias são criaturas perigosas ansiosas em se alimentar tanto de humanoides e presas maiores quanto de insetos monstruosos.

DIONEIA ABOCANHANTE

A dioneia abocanhante é uma planta carnívora voraz que é rápida em morder qualquer criatura que passe por perto. Dioneias abocanhantes normalmente possuem duas fileiras de folhas afiadas como dentes, cada uma medindo 90 centímetros de diâmetro, no fim de talos de 3 metros de comprimento.

DIONEIA ABOCANHANTE — CRIATURA 3

N | GRANDE | ACÉFALO | PLANTA

Percepção +7; sentido sísmico (impreciso) 9 metros
Perícias Atletismo +11, Furtividade +10 (+13 em matagal)
For +2, **Des** +3, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –2

CA 18; **Fort** +12, **Ref** +8, **Von** +7
PV 50; **Imunidades** mental; **Fraquezas** fogo 5; **Resistências** ácido 5
Captura Rápida ↻ **Acionamento** Uma criatura atinge ou toca a dioneia; **Efeito** A dioneia realiza um Golpe de folha contra a criatura acionadora. Se ela acertar, a criatura fica agarrada a essa folha.

Velocidade 4,5 metros
Corpo a Corpo ◆ folha +11 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+2 perfurante maias 1d6 de ácido e Atracar Aprimorado
Agressão Focada ◆◆ A dioneia ataca uma única criatura usando ambas suas folhas. A dioneia realiza um Golpe de folha. Em um sucesso, a dioneia causa o dano de um Golpe de folha mais um 1d8 de dano adicional para cada folha além da primeira. Em uma falha, a dioneia causa o dano de um Golpe de folha, mas não pode usar Atracar Aprimorado. Ela não causa dano em uma falha crítica. Isto conta para a penalidade por ataques múltiplos da dioneia como a quantidade de ataques igual à quantidade de folhas que a dioneia possui.
Engolir Inteiro ◆ (ataque) Médio, 1d8+1 contundente mais 1d6 de ácido, Ruptura 5
Rajada Faminta ◆◆ A dioneia realiza dois Golpes com folha com –2 de penalidade, cada um contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos da dioneia, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

DIONEIA GIGANTE

Por se mesclarem tão bem com a folhagem ao redor, dioneias gigantes podem usar o elemento surpresa para fazer ataques rápidos contra aventureiros incautos e viajantes florestais.

DIONEIA GIGANTE — CRIATURA 10

N | ENORME | ACÉFALO | PLANTA

Percepção +17; sentido sísmico (impreciso) 18 metros
Perícias Atletismo +23, Furtividade +21 (+24 em matagal)
For +7, **Des** +5, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +3, **Car** –2

CA 29; **Fort** +21, **Ref** +17, **Von** +15
PV 185; **Imunidades** mental; **Fraquezas** fogo 10; **Resistências** ácido 10
Captura Rápida ↻ Como dioneia abocanhante.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ folha +23 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+7 perfurante maias 2d6 de ácido e Atracar Aprimorado
Agressão Focada ◆◆ Como dioneia abocanhante, mas usa todas as quatro folhas.
Engolir Inteiro ◆ (ataque) Grande, 2d8+3 contundente mais 2d6 de ácido, Ruptura 17
Rajada Faminta ◆◆ Como dioneia abocanhante, mas realiza quatro Golpes de folha em vez de dois.

TESOURO DE DIONEIAS

Dioneias gigantes possuem uma quantidade suficiente de intelecto instintivo para emboscar presas efetivamente ou para se mover em busca de campos de caça melhores, mas não valorizam tesouros. Ainda assim, dioneias tendem a acumular os equipamentos descartados daqueles que foram ingeridos, espalhando estas coisas brilhantes na periferia de seu sistema de raízes assim que termina de digerir sua refeição.

INFILTRADO NO GRUPO

Embora incorporar um doppelganger que se infiltre no grupo de aventureiros em seu jogo possa levar a muitas possibilidades narrativas empolgantes, na prática não é fácil (ou mesmo aconselhável) fazer isto. Se você deseja tentar, é melhor ter certeza de que conhece bem os seus jogadores e possui sua confiança. Você pode levar o jogador afetado para longe para dizer que, por um tempo, ele vai jogar com um doppelganger, mas tenha o cuidado de não remover a ação do jogador por muito tempo ou muito frequentemente, pois isso fica rapidamente cansativo para quem está do outro lado do escudo do MJ!

Doppelganger

Em suas formas naturais, doppelgangers são criaturas humanoides com carne de cor indeterminada e traços sem detalhes, como se estivessem inacabados. Como mestres da imitação, eles usam suas habilidades para personificar outros de formas tortuosas, frequentemente se infiltrando em assentamentos e residindo neles por anos sem serem detectados.

Doppelgangers são incrivelmente sigilosos e alguns chegam a beirar a paranoia. Eles escolhem seus alvos cuidadosamente e tomam extremo cuidado para não revelar suas intenções antes que seus planos deem frutos. Doppelgangers normalmente se infiltram em comunidades para ganhar riqueza ou poder e assumem as aparências de pessoas (normalmente influentes) para que elas recebam a culpa e sofram as consequências negativas das ações do monstro.

Embora a maioria não seja maligna, doppelgangers são manipuladores e egoístas. Como não possuem sociedade própria e não são unificados em suas motivações, um doppelganger individual possui interesses e impulsos únicos, embora muitos sejam indulgentes. Alguns doppelgangers apreciam a emoção do subterfúgio, enquanto outros preferem grandes planos, como a manipulação de toda infraestrutura de uma nação. Os gananciosos buscam explorar guildas mercantes para ganhar vastas somas de dinheiro, enquanto alguns traiçoeiros usam suas habilidades de mudança de forma para destruir relacionamentos entre amigos e familiares próximos.

Doppelgangers são criaturas cuidadosas e pacientes. Eles estão dispostos a construir esquemas cuidadosamente elaborados que necessitam de extensos períodos de tempo — até mesmo décadas — para alcançar resultados.

Doppelgangers frequentemente trabalham sozinhos, já que não confiam que companheiros em potencial não arruinarão seus planos. Há momentos raros em que doppelgangers podem revelar segredos a indivíduos de patente alta, mas somente para garantir uma infiltração bem-sucedida. Quando um doppelganger trabalha com outros, normalmente é porque assumiu a forma do líder de um grupo alvo sem o conhecimento dos membros da organização.

Doppelgangers podem crescer em poder aprendendo perícias e habilidades e frequentemente são excelentes ladinos, conjuradores e guerreiros. Um doppelganger que possui habilidades de classe frequentemente pode se infiltrar e assolar um grupo de aventureiros como um antagonista poderoso — mas só use o doppelganger dessa forma cuidadosamente (veja a barra lateral Infiltrado no Grupo para mais informações).

DOPPELGANGER — CRIATURA 3

INCOMUM | N | MÉDIO | HUMANOIDE

Percepção +7; visão no escuro

Idiomas Comum, outros dois idiomas

Perícias Diplomacia +11, Dissimulação +11, Furtividade +8, Sociedade +8

For +3, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +4

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +11

PV 50

Encerrar a Charada ↻ (ataque); **Acionamento** O doppelganger está transformado com Trocar Forma e outra criatura se move adjacente a ele ou realiza uma ação hostil contra ele. **Efeito** O doppelganger reverte à forma natural dele e pode realizar um Golpe contra a criatura acionadora. Se a criatura estivesse insciente que o doppelganger estava disfarçado, essa criatura fica desprevenida contra este ataque.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +10 (ágil), **Dano** 2d6+5 cortante

Magias Arcanas Inatas CD 21; **3º** *ler mente* (à vontade)

Trocar Forma ❖ (arcano, concentração, polimorfia, transmutação) O doppelganger assume a aparência específica de qualquer humanoide Pequeno ou Médio que ele tenha visto e cuja aparência ele se lembra. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

Dragão Cromático

Embora existam muitos tipos de dragões, desde poderosos dragões planares a estranhos dragões esotéricos, poucas variedades de dragões são tão conhecidas e temidas quanto os dragões cromáticos. Diferenciados pela cor de suas escamas, cada tipo de dragão emprega ferramentas diferentes para exercer sua crueldade assassina — sejam garras, dentes ou sopros — e diferente da maioria das criaturas, dragões ficam mais poderosos conforme envelhecem. Sua luxúria por tesouro, comida, derramamento de sangue e controle é lendária. Criaturas fisicamente poderosas com egos à altura, estes dragões frequentemente são moralmente depravados e agem como mentes criminosas, tiranos cruéis ou saqueadores vorazes.

Dragões Trocadores de Forma

Alguns dragões podem assumir formas humanoides, permitindo que se infiltrem em assentamentos ou influenciem outros sem revelar sua verdadeira natureza. Eles ganham a habilidade a seguir.

Trocar Forma ❖ (arcano, concentração, polimorfia, transmutação) O dragão assume a aparência de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Isto não altera a Velocidade, bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

Dragões Cromáticos Conjuradores

Cada tipo de dragão cromático possui uma barra lateral sobre dragões conjuradores daquele tipo. Para fazer um dragão cromático conjurador, remova as habilidades Frenesi Dracônico e Impulso Dracônico do dragão e forneça as magias detalhadas nesta barra lateral. Você pode trocar quaisquer magias destas por outras magias arcanas, desde que mantenha a mesma quantidade de magias por nível. Você também pode querer aumentar o modificador de Inteligência ou Carisma do dragão em 1 ou 2 pontos para refletir sua maestria mágica.

Dragões Cromáticos de Golarion

Os dragões cromáticos que moram na região do Mar Interior são monstros cruéis e sinistros que inspiram tanto medo quanto reverência. Entretanto, estas bestas terríveis não são meros mitos, mas uma ameaça muito real ao povo com que dividem suas terras. A maioria habita os locais selvagens do mundo e apenas os mais descarados se envolvem regularmente nos assuntos mortais. Os dragões de Golarion acreditam que descendem de dois seres originais, Apsu e Tiamat, e sua rica mitologia tenta explicar as origens da antiga guerra entre dragões cromáticos e metálicos.

Os dragões azuis preferem os desertos arenosos de Thuvia e Osírion. Dragões brancos, embora possam ser encontrados em virtualmente qualquer cadeia de montanhas em Avistânia são, talvez, mais prevalentes ao redor da Coroa do Mundo, onde ameaçam viajantes em caravanas pelo Caminho de Aganhei. Dragões negros prosperam em ermos pantanosos como o Empapântano em Varísia ou na devastada linha costeira hoje conhecida como as Terras Encharcadas, enquanto os brutos dragões verdes vagam em abundância pelas florestas dos Reinos Fluviais e até mesmo no reino élfico de Kyonin, particularmente no Espinheiro maculado por demônios. Um dos mais infames dragões vermelhos certamente é Aashaq, uma anciã sacerdotisa do deus dracônico Dahak, que faz sua casa entre as ilhas dos Grilhões, de onde comanda seus seguidores e lidera ataques por toda a região do Mar Interior.

Dragão Azul

Dragões azuis são os cosmopolitas elegantes e esguios dos dragões cromáticos. O mal que eles exercem é organizado, manipulador e majestoso. Dragões azuis frequentemente estabelecem seus lares perto ou dentro de cidades e buscam dobrar a população à sua vontade e reunir hordas de servos. Estes dragões amam tecer teias de conspiração. Os lacaios de um dragão azul normalmente nem percebem que estão servindo um dragão, pensando que o dinheiro de proteção, tarifas ou taxas que reúnem é o tesouro de um mestre cruel, mas legítimo. De certa forma, dragões azuis veem seus servos como posses vivas e os valorizam como parte de seu tesouro. Estes dragões são conhecidos por usar estas táticas até mesmo contra seus próprios primos cromáticos.

Dragões em Outros Mundos

No planeta Triaxus, o Vaguejante, o sétimo mundo a partir do sol de Golarion, dragões governam continentes inteiros. Lá, os dragões veneráveis mantêm cidades-estados e nações. Em uma vasta região conhecida como Terras Dracônicas, dragões cromáticos subjugaram os habitantes humanoides e guerreiam frequentemente entre si mesmos. Entretanto, alguns dragões bondosos também mantêm domínios lá. Na região conhecida como o Mandato de Fogo Celeste, uma dinâmica diferente existe: dragões bondosos que escolheram trabalhar em harmonia com habitantes humanoides criaram uma zona de resistência contra a tirania das Terras Dracônicas. Lá, criaturas conhecidas como dragonianos trabalham junto com humanoides para patrulhar a fronteira, formando um grupo conhecido como a Legião Dracônica.

DEYRUBRUJAN

Responsável por destruir três aldeias diferentes em Avistânia depois de um longo ataque em busca de informações ocultas, este grande ancião azul mantém um covil em uma fortaleza na nação desértica de Thuvia. Chamado de o Ninho Oculto, o covil de Deyrubrujan é uma fábrica onde cultistas Usij manufaturam todo o tipo de poções, drogas e venenos enquanto buscam uma forma de fazer um *Elixir de Orquídea Solar* falsificado.

Nem todos os dragões azuis trabalham clandestinamente. Alguns reinam sobre tribos do deserto e povos das colinas como deuses vingativos, demandando tributo e adoração. Independentemente da forma com que lidem com seus subalternos, seu porte é majestoso e seus covis, palacianos; os dragões azuis são universalmente intolerantes a insubordinação, incompetência e fraudes e punem seus perpetradores com uma eficiência assassina.

Dragões azuis também são conhecidos por seu uso e domínio de magias de ilusão. Eles usam ilusões para aprimorar suas manipulações e confundir seus oponentes em batalha. Dragões azuis também possuem algum controle sobre a água, mas usam esta habilidade para destruí-la, o que às vezes é bem perigoso para aqueles que os encontrem em seus covis no deserto.

O covil ideal para um dragão azul contém múltiplos corredores, aposentos e câmaras secretas. Como criaturas sociais, dragões azuis preferem receber convidados com conforto — mas suas habitações dificilmente são públicas a ponto de qualquer um poder aparecer na porta. Uma força de guardas mantém intrusos fora da propriedade e ilusões astutas podem ocultar o edifício de olhos bisbilhoteiros. Em vez de uma pilha de moedas ou gemas, o verdadeiro tesouro de um dragão azul são os ricos mobiliários em sua cidadela — arte cara, mobília ornamentada e maravilhas arquitetônicas.

DRAGÃO AZUL JOVEM — CRIATURA 9

OM | GRANDE | DRAGÃO | ELETRICIDADE

Percepção +18; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Acrobatismo +15, Arcanismo +16, Diplomacia +18, Dissimulação +18, Furtividade +15, Intimidação +18, Sociedade +16, Sobrevivência +16

For +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +3

Imitação de Som O dragão pode imitar qualquer som que tenha ouvido. Ele deve obter sucesso em um teste de Dissimulação com +4 de bônus de circunstância para fazê-lo.

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +18, **Von** +19

PV 170; **Imunidades** eletricidade, paralisado, sono

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 26

Deflexão com Asa ↻ Acionamento O dragão é mirado com um ataque. **Efeito** O dragão ergue a asa dele, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o dragão estiver voando, ele desce 3 metros após o ataque ser concluído.

Velocidade 9 metros, escavação 4,5 metros, voo 30 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +21 (alcance 3 metros, eletricidade), **Dano** 2d8+11 perfurante mais 1d12 de eletricidade

Corpo a Corpo ◆ garra +21 (ágil), **Dano** 2d8+11 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +19 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+9 contundente

Corpo a Corpo ◆ chifres +19 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+9 perfurante

Magias Arcanas Inatas CD 28; **1º** *criar água* **(à vontade; veja sede do deserto); Truques Mágicos (4º)** *som fantasma*

Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de chifres em qualquer ordem.

Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.

Sede do Deserto (arcano, transmutação) Quando conjurar *criar água*, o dragão pode tentar destruir líquido em vez de criá-lo, transformando uma quantidade igual de líquido em areia. Isto destrói líquido mágico ou itens alquímicos se foram de um nível inferior ao do dragão (uma criatura pode tentar um salvamento de Vontade CD 26 para proteger líquidos na posse dela). Isto não afeta os líquidos no corpo de uma criatura.

Sopro ◆◆ (arcano, eletricidade, evocação) O dragão sopra relâmpagos que causam 5d12 de dano de eletricidade em uma linha de 24 metros (Reflexos básico CD 28). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO AZUL ADULTO — CRIATURA 13

OM | ENORME | DRAGÃO | ELETRICIDADE

Percepção +24; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro
Idiomas Auran, Comum, Dracônico, Jotun
Perícias Acrobatismo +22, Arcanismo +25, Diplomacia +26, Dissimulação +26, Furtividade +20, Intimidação +24, Sociedade +23, Sobrevivência +22
For +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +5
Imitação de Som O dragão pode imitar qualquer som que tenha ouvido. Ele deve obter sucesso em um teste de Dissimulação com +4 de bônus de circunstância para fazê-lo.

CA 34; **Fort** +24, **Ref** +23, **Von** +23; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 260; **Imunidades** eletricidade, paralisado, sono
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 32
Deflexão com Asa ↻ Como dragão azul jovem.

Velocidade 12 metros, escavação 6 metros, voo 45 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +27 (alcance 4,5 metros, eletricidade, mágico), **Dano** 3d8+12 perfurante mais 1d12 de eletricidade
Corpo a Corpo ◆ garra +27 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d8+12 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +25 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d8+10 contundente
Corpo a Corpo ◆ chifres +25 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d8+10 perfurante
Magias Arcanas Inatas CD 33; **6º** *criatura ilusória*, *objeto ilusório*, *ventriloquismo* **(à vontade); 1º** *criar água* **(à vontade; veja sede do deserto); Truques Mágicos (6º)** *som fantasma*
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão azul jovem.
Impulso Dracônico Como dragão azul jovem.
Sede do Deserto (arcano, transmutação) Como dragão azul jovem, mas CD 32.
Sopro ◆◆ (arcano, eletricidade, evocação) O dragão sopra relâmpagos que causam 9d12 de dano de eletricidade em uma linha de 30 metros (Reflexos básico CD 33). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO AZUL VENERÁVEL — CRIATURA 18

INCOMUM | OM | ENORME | DRAGÃO | ELETRICIDADE

Percepção +31; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro
Idiomas Auran, Comum, Dracônico, Jotun, Ignan, Infernal
Perícias Acrobatismo +28, Arcanismo +33, Diplomacia +35, Dissimulação +35, Furtividade +28, Intimidação +33, Sociedade +35, Sobrevivência +29
For +7, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +7, **Sab** +5, **Car** +7
Imitação de Som O dragão pode imitar qualquer som que tenha ouvido. Ele deve obter sucesso em um teste de Dissimulação com +4 de bônus de circunstância para fazê-lo.

CA 42; **Fort** +32, **Ref** +30, **Von** +33; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 370; **Imunidades** eletricidade, paralisado, sono
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 39
Deflexão com Asa ↻ Como dragão azul jovem.

Velocidade 15 metros, escavação 9 metros, voo 60 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +35 (alcance 6 metros, eletricidade, mágico), **Dano** 3d10+15 perfurante mais 2d12 de eletricidade
Corpo a Corpo ◆ garra +35 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+15 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +33 (alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+13 contundente
Corpo a Corpo ◆ chifres +33 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d10+13 perfurante
Magias Arcanas Inatas CD 43; **8º** *criatura ilusória* **(à vontade),** *objeto ilusório* **(à vontade),** *terreno alucinatório* **(à vontade),** *ventriloquismo* **(à vontade); 7º** *projetar imagem* (veja miragem); **1º** *criar água* **(à vontade; veja sede do deserto); Truques Mágicos (8º)** *som fantasma*
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão azul jovem.
Impulso Dracônico Como dragão azul jovem.
Miragem Sempre que o dragão usar Sopro enquanto a imagem ilusória da magia inata *projetar imagem* dele persistir, ele pode fazer o Sopro originar-se a partir de si ou da imagem.
Sede do Deserto (arcano, transmutação) Como dragão azul jovem, mas CD 37.

DRAGÕES AZUIS CONJURADORES

Dragões azuis conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO AZUL JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 28, ataque +21; **4º** *porta dimensional*, *terreno alucinatório*; **3º** *mensagem onírica*, *padrão hipnótico*, *paralisar*; **2º** *dissipar magia*, *imagem espelhada*, *invisibilidade*; **1º** *alarme*, *cativar*, *servo invisível*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *ler aura*, *mensagem*, *sigilo*

DRAGÃO AZUL ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 34, ataque +27; Como dragão azul jovem mais **6º** *despistar*, *polimorfia perniciosa*; **5º** *cena ilusória*, *muralha cromática*, *visão falta*; **4º** *clarividência*; **Truques Mágicos (6º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *ler aura*, *mensagem*, *sigilo*

DRAGÃO AZUL VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 41, ataque +35; Como dragão azul adulto mais **8º** *desaparecimento*, *labirinto*, *limpar a mente*; **7º** *paralisar*, *rajada prismática*, *refletir magia* **6º** *enfraquecer a mente*; **Truques Mágicos (8º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *ler aura*, *mensagem*, *sigilo*

LOGRIVICH

Quando a rainha Elvanna ainda governava Irrisen, ela apontou o jovem dragão branco Logrivich para a Guarda Invernal, a força que mantém a ordem em Trono Branco, a capital da nação. Ele reside na sala de relógio de uma torre, embora não seja visto há alguns anos – o que leva alguns a pensar que tenha se mudado ou tenha sido morto por aventureiros durante os problemas recentes da cidade.

Sopro ❖❖ (arcano, eletricidade, evocação) O dragão sopra relâmpagos que causam 12d12 de dano de eletricidade em uma linha de 36 metros (Reflexos básico CD 40). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Cada vez eu o dragão usar Sopro, uma nuvem de tempestade de 6 metros de raio aparece 24 metros acima do ponto escolhido pelo dragão ao longo do caminho do Sopro dele. As nuvens duram por 10 minutos e permitem o dragão usar Tempestade de Sopro.

Tempestade de Sopro ❖ (arcano, concentração, eletricidade, evocação) **Frequência** uma vez por rodada; **Requerimentos** Uma nuvem de tempestade criada pelo Sopro está a até 150 metros e o dragão é capaz de ver a nuvem. **Efeito** O dragão invoca um relâmpago de uma nuvem de tempestade criada pelo Sopro dele. Isto cria uma linha vertical de relâmpago até o chão que causa 6d12 de dano de eletricidade a todos os inimigos no caminho (Reflexos básico CD 40).

DRAGÃO BRANCO

Os mais ferais e menos inteligentes de todos os dragões cromáticos, dragões brancos são brutos, predatórios e motivados principalmente pela autopreservação. Quase todos os outros dragões desprezam os brancos como incuravelmente obtusos e cabeças-quentes, embora isto não os torne menos perigosos — possivelmente o oposto disso. É quase impossível conversar com dragões brancos, não porque não possuem esta capacidade, mas apenas porque não se importam o bastante para isso. Eles são tão difíceis de lidar quanto são rápidos de se enfurecer e ficam indignados com quase qualquer coisa. Quando um dragão branco fala, ele cospe ameaças, piadas de mau gosto e balbucia incoerentemente como prelúdio ao ataque — e quando o ataque vem, é sangrento e incansável.

Felizmente, dragões brancos preferem locais remotos e muito frios que sejam longe de pessoas. Habitando cumes glaciais ou cavernas congeladas sob a tundra proibitiva, eles tratam as terras ao seu redor como campos de caça pessoais. Esses dragões circulam a região para se alimentar ou aterrorizar outras criaturas, especialmente as que invadem o seu território, trazendo quaisquer tesouros de volta para serem expostos nos nichos gélidos de seus covis. Eles coletam todo o tipo de preciosidades, com uma leve preferência por itens muito úteis — como ferramentas, bens de troca e boa comida — em vez de moedas ou joias. A sua habilidade de moldar gelo permite que os dragões brancos reorganizem seus covis à suas especificações exatas e eles se orgulham muito da maneira que decoram seus lares ao longo dos anos.

DRAGÃO BRANCO JOVEM — CRIATURA 6

CM | GRANDE | DRAGÃO | FRIO

Percepção +13; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na neve
Idiomas Dracônico
Perícias Acrobatismo +10, Arcanismo +7, Atletismo +16, Furtividade +14, Intimidação +12
For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Visão na Neve não prejudica a visão de um dragão branco; ele ignora a condição ocultado por neve.

CA 23; **Fort** +16, **Ref** +14, **Von** +11
PV 115; **Imunidades** frio, paralisado, sono; **Fraquezas** fogo 5
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 20
Sangue Congelante ↻ (arcano, frio) **Acionamento** Uma criatura adjacente causa dano perfurante ou cortante ao dragão. **Efeito** O sangue do dragão espirra na criatura, causando 1d6 de dano de frio. Uma criatura que sofrer dano desta maneira fica lenta 1 por 1 rodada.

Velocidade 9 metros, voo 24 metros; escalar gelo 9 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +17 (alcance 3 metros, frio), **Dano** 2d8+9 perfurante mais 1d6 de frio
Corpo a Corpo ◆ garra +17 (ágil), **Dano** 2d6+9 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +15 (alcance 4,5 metros), **Dano** 1d8+8 contundente
Bater no Chão ◆ O dragão bate no chão. Ele pode fazê-lo se estiver no chão ou Voando a até 3 metros de altura. Cada criatura no chão a até 3 metros deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 24 ou fica prostrada e sofre 2d6 de dano contundente. Depois disso, o dragão pode Dar um Passo.
Escalar Gelo Um dragão branco pode escalar sobre gelo como se ele possuísse a Velocidade de escalada listada. Ele ignora terreno difícil e terreno difícil maior por gelo e neve e não corre o risco de cair deslocando pelo gelo.
Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de cauda em qualquer ordem.
Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.
Moldar Gelo ◆◆ (água, arcano, transmutação) O dragão remodela um cubo de gelo ou neve que ele tocar a até 3 metros de distância. Qualquer criatura sobre o gelo deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos ou teste de Acrobatismo CD 15. Em uma falha, a criatura fica prostrada sobre o gelo; em uma falha crítica, ela cai completamente do gelo e também fica prostrada.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, frio) O dragão sopra uma nuvem de gelo que causa 7d6 de dano de frio em um cone de 9 metros (Reflexos básico CD 24). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO BRANCO ADULTO — CRIATURA 10

CM | GRANDE | DRAGÃO | FRIO

Percepção +20; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na neve
Idiomas Comum, Dracônico
Perícias Acrobatismo +16, Arcanismo +15, Atletismo +23, Furtividade +18, Intimidação +19
For +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +1
Visão na Neve Como dragão branco jovem.

CA 29; **Fort** +22, **Ref** +19, **Von** +17; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 215; **Imunidades** frio, paralisado, sono; **Fraquezas** fogo 10
Frieza do Dragão (arcano, aura, evocação, frio) 1,5 metros, 2d6 de dano de frio (Reflexos básico CD 27)
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 27
Sangue Congelante ↻ (arcano, frio) Como dragão branco jovem, mas 2d6 de dano de frio.

Velocidade 9 metros, voo 36 metros; escalar gelo 9 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +23 (alcance 3 metros, frio, mágico), **Dano** 2d10+13 perfurante mais 2d6 de frio
Corpo a Corpo ◆ garra +23 (ágil, mágico), **Dano** 2d8+13 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +22 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d6+11 contundente
Magias Arcanas Inatas CD 27; **2º** *bruma obscurecente* **(à vontade); 1º** *lufada de vento* **(à vontade)**
Bater no Chão ◆ Como dragão branco jovem, mas CD 29 e 3d6 de dano contundente.
Escalar Gelo Como dragão branco jovem.
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão branco jovem.
Impulso Dracônico Como dragão branco jovem.
Moldar Gelo ◆◆ (água, arcano, transmutação) Como dragão branco jovem.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, frio) O dragão sopra uma nuvem de gelo que causa 11d6 de dano de frio em um cone de 12 metros (Reflexos básico CD 29). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÕES BRANCOS CONJURADORES

Dragões brancos conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO BRANCO JOVEM
Magias Arcanas Preparadas CD 24, ataque +16; **2º** *dissipar magia*, *invisibilidade*, *resistir a energia*; **1º** *golpe certo* (×2), *raio de enfraquecimento*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mão mística*, *raio de gelo*, *som fantasma*

DRAGÃO BRANCO ADULTO
Magias Arcanas Preparadas CD 29, ataque +21; Como dragão branco jovem mais **4º** *cativar*, *liberdade de movimento*, *porta dimensional*; **3º** *prender à terra*, *rapidez*, *toque vampírico*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mão mística*, *raio de gelo*, *som fantasma*

DRAGÃO BRANCO VENERÁVEL
Magias Arcanas Preparadas CD 36, ataque +28; Como dragão branco adulto mais **7º** *paralisar*, *resistir a energia*; **6º** *dominar*, *polimorfia perniciosa*, *visão verdadeira*; **5º** *criar passagem*, *idiomas*, *muralha cromática*; **Truques Mágicos (7º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mão mística*, *raio de gelo*, *som fantasma*

SERZILIAN

A grande anciã negra Serzilian governa o fétido pântano Lagocinza em Ustalav, onde tem residido por 800 anos. Ela sabe que algo mais sombrio que ela reside em algum ponto do pântano, mas ainda não descobriu como invocar tal entidade. Por enquanto, ela dorme, acordando apenas para demandar sacrifícios.

DRAGÃO BRANCO VENERÁVEL — CRIATURA 15

INCOMUM | CM | ENORME | DRAGÃO | FRIO

Percepção +30; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na neve
Idiomas Comum, Dracônico, Jotun
Perícias Acrobatismo +24, Arcanismo +23, Atletismo +31, Furtividade +26, Intimidação +28
For +8, **Des** +3, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3
Visão na Neve Como dragão branco jovem.

CA 36; **Fort** +30, **Ref** +26, **Von** +24; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 330; **Imunidades** frio, paralisado, sono; **Fraquezas** fogo 15
Frieza do Dragão (arcano, aura, evocação, frio) 3 metros, 3d6 de dano de frio (Reflexos básico CD 34)
Nevasca (arcano, aura, frio) 15 metros. Após o dragão usar o Sopro dele, uma nevasca feroz de neve cegante envolve o corpo dele por 1 rodada. Tudo na aura se torna terreno difícil para outras criaturas que estiverem no chão, escalando ou voando. A neve também torna todas as criaturas na área ocultadas. Enquanto a nevasca existir, a frieza do dragão se estende para toda a área da nevasca.
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 34
Sangue Congelante ↻ (arcano, frio) Como dragão branco jovem, mas 3d6 de dano de frio.

Velocidade 12 metros, voo 48 metros; escalar gelo 12 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +31 (alcance 4,5 metros, frio, mágico), **Dano** 3d12+16 perfurante mais 3d6 de frio
Corpo a Corpo ◆ garra +31 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d10+16 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +29 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d10+14 contundente
Magias Arcanas Inatas CD 36; **6º** *muralha de gelo* **(à vontade); 2º** *bruma obscurecente* **(à vontade); 1º** *lufada de vento* **(à vontade)**
Bater no Chão ◆ Como dragão branco jovem, mas CD 37 e 5d6 de dano contundente.
Escalar Gelo Como dragão branco jovem.
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão branco jovem.
Impulso Dracônico Como dragão branco jovem.
Moldar Gelo ◆◆ (água, arcano, transmutação) Como dragão branco jovem.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, frio) O dragão sopra uma nuvem de gelo que causa 16d6 de dano de frio em um cone de 15 metros (Reflexos básico CD 36). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO NEGRO

Tiranos assassinos dos mangues, pântanos, charnecas e brejos, dragões negros aterrorizam seus domínios com fervor intenso. Alegremente sádicos, eles governam seus principados fétidos a partir de uma caverna profunda ou outra parte igualmente isolada do pântano, empregando um misto de subterfúgio e ataques rápidos como relâmpagos. Seu ódio por outras criaturas é tão ácido quanto seu sopro e ele raramente tolera até mesmo outros dragões de seu tipo — exceto talvez para copular ou colaborar temporariamente para derrubar um inimigo mútuo.

Dragões negros são anfíbios — embora respirem ar, suas guelras permitem que também respirem na água. Suas nadadeiras permitem que nadem de forma competente e sejam bem adaptados a seus ambientes úmidos e covis submersos. Eles são imunes à água fétida que vêm como resultado de sua habilidade mágica de corromper água.

Covis de dragões negros são tão poluídos quanto suas almas. O chão é pontilhado com carne podre e tesouros saqueados se espalham em meio ao muco e ao lodo de suas cavernas úmidas entre raízes e trepadeiras distorcidas. Tais locais frequentemente são cheios de pequenas pestes, cobras e limos. Embora clamem cavernas naturais sempre que possível, na falta delas eles se adaptam a áreas de vegetação densa e retorcida dentro de um pântano. O tesouro de dragões negros consiste primariamente de gemas e vidros claros, pois substâncias valiosas mais macias não sobreviveriam à presença ácida do dragão.

DRAGÃO NEGRO JOVEM — CRIATURA 7

CM | GRANDE | ÁCIDO | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +15; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Dracônico

Perícias Acrobatismo +14, Arcanismo +12, Atletismo +17, Dissimulação +15, Furtividade +16, Intimidação +15

For +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +15

PV 125; **Imunidades** ácido, paralisado, sono

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 23

Açoitada com Cauda ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance da cauda do dragão realiza uma ação para Golpear ou fazer um teste de perícia. **Efeito** O dragão Golpeia com a cauda dele contra a criatura acionadora sofrendo –2 de penalidade. Se ele acertar, a criatura sofre –2 de penalidade de circunstância na rolagem acionadora.

Velocidade 12 metros, natação 12 metros, voo 30 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +19 (ácido, alcance 3 metros), **Dano** 2d10+9 perfurante mais 1d6 de ácido

Corpo a Corpo ◆ garra +19 (ágil), **Dano** 2d6+9 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +17 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+7 contundente

Corpo a Corpo ◆ chifres +17 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+7 perfurante

Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de chifres em qualquer ordem.

Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.

Sopro ◆◆ (ácido, arcano, evocação) O dragão sopra um jorro de ácido que causa 8d6 de dano de ácido em uma linha de 18 metros (Reflexos básico CD 25). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO NEGRO ADULTO — CRIATURA 11

CM | GRANDE | ÁCIDO | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +22; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Jotun

Perícias Acrobatismo +18, Arcanismo +19, Atletismo +24, Dissimulação +20, Furtividade +20, Intimidação +20

For +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3

CA 31; **Fort** +23, **Ref** +18, **Von** +21; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 215; **Imunidades** ácido, paralisado, sono

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 28

Açoitada com Cauda ↻ Como dragão negro jovem.

Velocidade 15 metros, natação 15 metros, voo 36 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +25 (ácido, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d12+13 perfurante mais 2d6 de ácido

Corpo a Corpo ◆ garra +25 (ágil, mágico), **Dano** 2d10+13 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +23 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d12+11 contundente

Corpo a Corpo ◆ chifres +23 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 1d10+11 perfurante

Magia Arcanas Inatas CD 30; **2º** *escuridão* **(à vontade)**

Corromper Água ◆ (arcano, concentração, necromancia) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O dragão polui permanentemente 300 litros de água a até 27 metros. O líquido deixa de ser potável e fica incapaz de suportar vida que respira água. Isto destrói líquido mágico ou itens alquímicos

DRAGÕES NEGROS CONJURADORES

Dragões negros conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO NEGRO JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 25, ataque +18; **3º** *lentidão*, *nuvem fétida*; **2º** *borrar*, *invisibilidade*, *poeira reluzente*; **1º** *alarme*, *golpe certo*, *raio de enfraquecimento*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *emaranhapé*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *prestidigitação*

DRAGÃO NEGRO ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 30, ataque +25; Como dragão negro jovem mais **5º** *maldição do marinheiro*, *tentáculos negros*; **4º** *clarividência*, *porta dimensional*, *sugestão*; **3º** *paralisar*; **Truques Mágicos (5º)** *detectar magia*, *emaranhapé*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *prestidigitação*

DRAGÃO NEGRO VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 37, ataque +32; Como dragão negro adulto mais **7º** *dedo da morte*, *inverter a gravidade*, *máscara de terror*; **6º** *dominar*, *muralha de força*, *visão verdadeira*; **5º** *olho bisbilhoteiro*; **Truques Mágicos (7º)** *detectar magia*, *emaranhapé*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *prestidigitação*

ATHERVOX

Dragões verdes são contemplativos e dedicados a empreendimentos escolásticos, e Athervox não é diferente. Uma astrônoma profissional, essa grande anciã verde mantém um observatório próximo a Senara nos Bosque Sussurrante de Cheliax. Lá, ela fez um acordo com a Casa Thrune concordando em instruir um punhado de aprendizes. Após alguns anos de instrução, estes "aprendizes" desapareceram na calada da noite, levando volumes de anotações cruciais da dragoa — uma ofensa que ela não esqueceu e da qual planeja se vingar.

se foram de um nível inferior ao do dragão (uma criatura pode tentar um salvamento de Vontade CD 28 para proteger líquidos na posse dela). Isto não afeta os líquidos no corpo de uma criatura.

Frenesi Dracônico ❖❖ Como dragão negro jovem.

Impulso Dracônico Como dragão negro jovem.

Sopro ❖❖ (ácido, arcano, evocação) O dragão sopra um jorro de ácido que causa 12d6 de dano de ácido em uma linha de 24 metros (Reflexos básico CD 30). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO NEGRO VENERÁVEL — CRIATURA 16

INCOMUM | CM | ENORME | ÁCIDO | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +30; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Goblin, Jotun, Órquico

Perícias Acrobatismo +25, Arcanismo +26, Atletismo +32, Dissimulação +29, Furtividade +27, Intimidação +29

For +8, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +5

CA 39; **Fort** +30, **Ref** +27, **Von** +29; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 325; **Imunidades** ácido, paralisado, sono

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 35

Açoitada com Cauda ↻ Como dragão negro jovem.

Velocidade 18 metros, natação 18 metros, voo 45 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +33 (ácido, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+14 perfurante mais 2d6 de ácido e 2d6 persistente de ácido

Corpo a Corpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d8+14 cortante

Corpo a Corpo ❖ cauda +31 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d10+12 contundente

Corpo a Corpo ❖ chifres +31 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d10+12 perfurante

Magia Arcanas Inatas CD 37; **2º** *escuridão* **(à vontade)**

Corromper Água ❖ (arcano, concentração, necromancia) Como dragão negro adulto, mas CD 35.

Frenesi Dracônico ❖❖ Como dragão negro jovem.

Impulso Dracônico Como dragão negro jovem.

Sopro ❖❖ (ácido, arcano, evocação) O dragão sopra um jorro de ácido que causa 17d6 de dano de ácido em uma linha de 30 metros (Reflexos básico CD 39). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO VERDE

Dragões verdes são os mais contemplativos dos dragões cromáticos, assim como os mais acessíveis. A chave para entender os dragões verdes é compreender sua obsessão com conhecimento e autodisciplina. Qualquer aproximação cuidadosa que se aproveite da fixação de um dragão verde pode chegar a um resultado diplomático, mas qualquer erro ou deslize pode provocar um ataque selvagem. Como a maioria dos dragões cromáticos, dragões verdes não toleram a tolice — e o limiar para o que eles consideram tolice é muito baixo.

Embora sejam mais abertos do que seus primos cromáticos ao lidar com outras criaturas e dragões, os dragões verdes preferem uma vida quieta e isolada. Eles tendem a morar nas partes mais proibitivas de uma floresta, cercados de folhagens emaranhadas ou no coração de alguma ravina sombria. Se o terreno for apropriado, alguns dragões verdes farão seus lares em cavernas naturais, que expandem para se adequarem às suas necessidades.

O orgulho dos dragões verdes os leva a buscar a preservação de suas florestas natais. Eles sentem que uma floresta exuberante e verdejante é algo que eles cultivaram sozinhos. Isto leva alguns dragões verdes a seguir o caminho do druidismo, embora a maioria prefira estudar as artes arcanas e o saber ocultista. A maior parte deles se aprofunda dedicadamente em um campo de estudos específico, e se corresponde com outros estudiosos do campo adotando um pseudônimo que oculte sua verdadeira natureza. Independentemente de seu foco escolhido, dragões verdes buscam aprimorar a si mesmos, e seu desejo por conhecimento os torna mais inclinados a lidar diplomaticamente com outras criaturas para obter novas informações.

Seus tesouros normalmente são bem mantidos, organizados e cheios de tomos de saberes e pergaminhos mágicos junto com antiguidades que coletaram por razões particulares inescrutáveis. Muitos destes tesouros vêm de todo o globo, e muitos aventureiros sobreviveram a um encontro com um dragão verde ao massagear seu ego e oferecer artefatos raros ou conhecimento perdido de culturas antigas.

DRAGÃO VERDE JOVEM — CRIATURA 8

OM | GRANDE | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +16; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Acrobatismo +13, Arcanismo +16, Atletismo +17, Diplomacia +16, Dissimulação +14, Furtividade +15, Intimidação +16, Natureza +14, Ocultismo +17, Sociedade +14

For +5, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +4

CA 28; **Fort** +16, **Ref** +16, **Von** +17

PV 135; **Imunidades** paralisado, sono, veneno

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 24

Torção de Cauda ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance da cauda do dragão usa uma ação de movimento ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando. **Efeito** O dragão Golpeia com a cauda dele contra a criatura acionadora sofrendo –2 de penalidade. Se acertar, o dragão interrompe a ação da criatura.

Velocidade 9 metros, natação 9 metros, voo 36 metros; deslocamento da floresta

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +20 (alcance 3 metros, veneno), **Dano** 2d10+8 perfurante mais 2d4 de veneno

Corpo a Corpo ◆ garra +20 (ágil), **Dano** 2d8+8 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +18 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+7 contundente

Corpo a Corpo ◆ chifres +18 (alcance 3 metros), **Dano** 1d12+7 perfurante

Magias Arcanas Inatas CD 26; **2º** *emaranhar*; **1º** *cativar* **(×2)**

Deslocamento da Floresta O dragão verde ignora terreno difícil e terreno difícil maior de folhagem não-mágica.

Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de chifres em qualquer ordem.

Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.

Sopro ◆◆ (arcano, evocação, veneno) O dragão sopra uma nuvem tóxica que causa 9d6 de dano de veneno em um cone de 12 metros (Fortitude básico CD 25). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO VERDE ADULTO — CRIATURA 12

OM | ENORME | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +22; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Silvestre

Perícias Acrobatismo +19, Arcanismo +22, Atletismo +24, Diplomacia +23, Dissimulação +19, Furtividade +21, Intimidação +23, Natureza +20, Ocultismo +24, Sociedade +22

For +6, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +5

CA 34; **Fort** +20, **Ref** +22, **Von** +23; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 215; **Imunidades** paralisado, sono, veneno

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 31

Torção de Cauda ↻ Como dragão verde jovem.

Velocidade 12 metros, natação 12 metros, voo 48 metros; deslocamento da floresta, passo irrastreável

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +26 (alcance 4,5 metros, mágico, veneno), **Dano** 3d10+12 perfurante mais 3d4 de veneno

Corpo a Corpo ◆ garra +26 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d8+12 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +24 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d8+10 contundente

DRAGÕES VERDES CONJURADORES

Dragões verdes conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO VERDE JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 28, ataque +20; **3º** *dissipar magia*, *ler mentes*, *localizar*; **2º** *forma de humanoide*, *imagem espelhada*, *ver invisibilidade*; **1º** *golpe certo*, *objeto ilusório*, *ventriloquismo*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *som fantasma*

DRAGÃO VERDE ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 33, ataque +26; Como dragão verde jovem mais **5º** *dissipar magia*, *idiomas*, *nuvem mortal*; **4º** *clarividência*, *pele de pedra*, *porta dimensional*; **Truques Mágicos (5º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *ler aura*, *luzes dançante*, *som fantasma*

DRAGÃO VERDE VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 39, ataque +33; Como dragão verde adulto mais **8º** *limpar a mente*, *muralha prismática*; **7º** *contingência*, *rajada prismática*, *refletir magia*; **6º** *enfraquecer mente*, *teleporte*, *visão verdadeira*; **Truques Mágicos (8º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *som fantasma*

DARALATHXYL

Conhecido como o Sexto Rei das Montanhas dos Cinco Reis, este dragão vermelho tem vivido no Penhasco de Droskar por mais de dois milênios. Felizmente, este poderoso dragão dorme por longos períodos, mas como um vulcão inquieto, ele está prestes a explodir.

Corpo a Corpo ◆ chifres +24 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d8+10 perfurante
Magias Arcanas Inatas CD 32; **4º** *sugestão*; **2º** *emaranhar* **(×2); 1º** *cativar* **(à vontade)**
Deslocamento da Floresta Como dragão verde jovem.
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão verde jovem.
Impulso Dracônico Como dragão verde jovem.
Passo Irrastreável O dragão verde sempre recebe os benefícios de Cobrir Rastros em ambientes naturais, mesmo enquanto se move à Velocidade total.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, veneno) O dragão sopra uma nuvem tóxica que causa 13d6 de dano de veneno em um cone de 15 metros (Fortitude básico CD 31). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO VERDE VENERÁVEL — CRIATURA 17

INCOMUM | OM | IMENSO | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +30; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro
Idiomas Abissal, Comum, Dracônico, Élfico, Jotun, Silvestre
Perícias Acrobatismo +25, Arcanismo +32, Atletismo +30, Diplomacia +31, Dissimulação +27, Furtividade +29 (camuflagem), Intimidação +31, Natureza +28, Ocultismo +34, Sociedade +31
For +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +6
Camuflagem O dragão pode Esconder em ambientes naturais mesmo que não tenha cobertura.

CA 41; **Fort** +30, **Ref** +29, **Von** +32; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 315; **Imunidades** paralisado, sono, veneno
Miasma (aura, veneno) 6 metros. Após o dragão usar o Sopro dele, uma nuvem de gás venenoso continua a emanar do corpo dele por 1 rodada. Qualquer criatura que encerrar o turno dela no miasma sofre 4d6 de dano de veneno (Fortitude básico CD 37). Qualquer criatura no miasma fica ocultada e trata outras criaturas como ocultadas. O dragão pode ver através desta ocultação.
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 37
Torção de Cauda ↻ Como dragão verde jovem.

Velocidade 15 metros, natação 15 metros, voo 60 metros; deslocamento da floresta, passo irrastreável
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +33 (alcance 6 metros, mágico, veneno), **Dano** 3d12+15 perfurante mais 4d4 de veneno
Corpo a Corpo ◆ garra +33 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+15 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +31 (alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+13 contundente
Corpo a Corpo ◆ chifres +31 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d10+13 perfurante
Magias Arcanas Inatas CD 39; **6º** *dominar*; **4º** *cativar* **(à vontade),** *sugestão*; **2º** *emaranhar* **(à vontade)**
Deslocamento da Floresta Como dragão verde jovem.
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão verde jovem.
Impulso Dracônico Como dragão verde jovem.
Passo Irrastreável Como dragão verde adulto.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, veneno) O dragão sopra uma nuvem tóxica que causa 18d6 de dano de veneno em um cone de 18 metros (Fortitude básico CD 37). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO VERMELHO

Os maiores e mais poderosos dragões cromáticos, os dragões vermelhos são uma ameaça a civilizações por todos os lugares e sua força é rivalizada apenas por sua arrogância. Dragões vermelhos veem a si mesmos como regentes e soberanos de todos os dragões. Com suas coroas de espinhos carmesins e seu comando sobre chamas intensas, isto não é uma vanglória a seus olhos — apenas um fato inquestionável.

Dragões vermelhos não se dignam a falar com criaturas inferiores; eles simplesmente dominam e queimam, escravizando criaturas mais fracas para que ajam como servos e cuidem de seus covis enquanto o dragão dorme. Eles sentem prazer em dominar estas criaturas, e demandam tributo de seus suplicantes. Aqueles que os enfurecem ou desapontam acabam devorados ou reduzidos a cinzas. Os dragões vermelhos comandam seus lacaios escravizados a construírem constantemente em seus covis, escavando novos túneis e projetando armadilhas astutas para garantir a segurança do dragão.

Guiados por sua arrogância, os dragões vermelhos são os mais inclinados a devastar assentamentos. Eles querem que o mundo os veja em seu lugar de direito como poderosos tiranos, e deleitam-se em ameaçar todas as outras criaturas. Eles não possuem limites quanto a intimidar, manipular ou matar para atingir seus objetivos — ou simplesmente coagir os outros através de demonstrações públicas de brutalidade e dominância.

Tão lendária quanto a brutalidade dos dragões vermelhos é a magnificência de seus tesouros. Seus covis frequentemente são situados em lugares perigosos — vulcões são seus ambientes favoritos por serem ominosos e fornecerem calor constante e confortável. Não importa o local, dragões vermelhos dormem em uma pilha de moedas e outros tesouros que guardam zelosamente. Às vezes o calor interno do dragão faz com que estes metais preciosos se fundam.

DRAGÃO VERMELHO JOVEM — CRIATURA 10

CM | GRANDE | DRAGÃO | FOGO

Percepção +20; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na fumaça

Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Acrobatismo +15, Arcanismo +17, Atletismo +22, Diplomacia +19, Dissimulação +19, Furtividade +17, Intimidação +21

For +6, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +3

Visão na Fumaça não prejudica a visão de um dragão vermelho; ele ignora a condição ocultado por fumaça.

CA 30; **Fort** +21, **Ref** +18, **Von** +19

PV 210; **Imunidades** fogo, paralisado, sono; **Fraquezas** frio 10

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 27

Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Velocidade 12 metros, voo 36 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +23 (alcance 3 metros, fogo), **Dano** 2d12+12 perfurante mais 2d6 de fogo

Corpo a Corpo ◆ garra +23 (ágil), **Dano** 2d10+12 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +21 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d12+10 cortante

Corpo a Corpo ◆ asa +21 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d10+10 cortante

Magias Arcanas Inatas CD 27; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *ler aura*

Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de asa em qualquer ordem.

Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.

Sopro ◆◆ (arcano, evocação, fogo) O dragão sopra uma rajada de chamas que causa 11d6 de dano de fogo em um cone de 12 metros (Reflexos básico CD 30). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO VERMELHO ADULTO — CRIATURA 14

CM | ENORME | DRAGÃO | FOGO

Percepção +26; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na fumaça

Idiomas Comum, Dracônico, Enânico, Órquico

Perícias Acrobatismo +23, Arcanismo +25, Atletismo +29, Diplomacia +25, Dissimulação +25, Furtividade +23, Intimidação +27

DRAGÕES VERMELHOS CONJURADORES

Dragões vermelhos conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO VERMELHO JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 29, ataque +23; **4º** *desespero esmagador*, *invisibilidade*, *pele de pedra*; **3º** *ler mentes*, *lubrificar*, *rapidez*; **2º** *compreender idioma*, *resistir a energia*, *ver invisibilidade*; **1º** *cativar*, *golpe certo*, *raio de enfraquecimento*; **Truques Mágicos (4º)** *mão mística*, *mensagem*, *pasmar*, *sigilo*, *toque gélido*

DRAGÃO VERMELHO ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 35, ataque +29; Como dragão vermelho jovem mais **6º** *dissipar magia*, *muralha de força*, *teleporte*; **5º** *comando*, *idiomas*, *manto de cores*; **Truques Mágicos (6º)** *mão mística*, *mensagem*, *pasmar*, *sigilo*, *toque gélido*

DRAGÃO VERMELHO VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 41, ataque +35; Como dragão vermelho adulto mais **9º** *corpo ardente*, *esfera prismática*; **8º** *discernir localização*, *limpar a mente*, *muralha prismática*; **7º** *inverter a gravidade*, *rajada prismática*, *resistir a energia*; **Truques Mágicos (9º)** *mão mística*, *mensagem*, *pasmar*, *sigilo*, *toque gélido*

DAHAK

Dahak, a Destruição Interminável, é um antigo deus dragão gerado pelo justo Apsu. Dahak é o deus da destruição, dragões malignos e ganância. Após seu nascimento, Dahak abriu caminho até o Inferno, onde vagou por eras antes de retornar ao Plano Material para lutar contra seu pai e irmãos, regozijando-se com a destruição e tentando destruir o mundo.

For +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +5
Visão na Fumaça Como dragão vermelho jovem.

CA 37; **Fort** +28, **Ref** +25, **Von** +26; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 305; **Imunidades** fogo, paralisado, sono; **Fraquezas** frio 15
Calor de Dragão (arcano, aura, evocação, fogo) 1,5 metros, 3d6 de dano de fogo (Reflexos básico CD 30)
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 33
Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Velocidade 15 metros, voo 45 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +29 (alcance 4,5 metros, fogo, mágico), **Dano** 3d12+15 perfurante mais 2d6 de fogo
Corpo a Corpo ◆ garra +29 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d10+15 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +27 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d12+13 cortante
Corpo a Corpo ◆ asa +27 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d10+13 cortante
Magias Arcanas Inatas CD 35; **4º** *sugestão*; **Truques Mágicos (6º)** *detectar magia*, *ler aura*
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão vermelho jovem.
Impulso Dracônico Como dragão vermelho jovem.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, fogo) O dragão sopra uma rajada de chamas que causa 15d6 de dano de fogo em um cone de 15 metros (Reflexos básico CD 36). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO VERMELHO VENERÁVEL — CRIATURA 19

INCOMUM | CM | ENORME | DRAGÃO | FOGO

Percepção +35; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na fumaça
Idiomas Abissal, Comum, Dracônico, Enânico, Jotun, Órquico
Perícias Acrobatismo +30, Arcanismo +35, Atletismo +37, Diplomacia +35, Dissimulação +35, Furtividade +33, Intimidação +37
For +9, **Des** +5, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +7
Visão na Fumaça Como dragão vermelho jovem.

CA 45; **Fort** +35, **Ref** +32, **Von** +35; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 425; **Imunidades** fogo, paralisado, sono; **Fraquezas** frio 20
Calor de Dragão (arcano, aura, evocação, fogo) 3 metros, 4d6 de dano de fogo (Reflexos básico CD 39)
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 40
Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.
Redirecionar Fogo ↻ (abjuração, arcano) **Acionamento** Uma criatura a até 30 metros conjura uma magia de fogo, ou uma magia de fogo surte efeito de uma fonte a até 30 metros. **Efeito** O dragão faz todas as escolhas para determinar os alvos, destino ou outros efeitos da magia como se ele fosse o conjurador.

Velocidade 18 metros, voo 54 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +37 (alcance 6 metros, fogo, mágico), **Dano** 4d10+17 perfurante mais 3d6 de fogo
Corpo a Corpo ◆ garra +37 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 4d8+17 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +35 (alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 4d10+15 cortante
Corpo a Corpo ◆ asa +35 (ágil, alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d8+15 cortante
Magias Arcanas Inatas CD 42; **8º** *muralha de fogo* **(à vontade); 4º** *sugestão* **(à vontade); Truques Mágicos (9º)** *detectar magia*, *ler aura*
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão vermelho jovem.
Impulso Dracônico Como dragão vermelho jovem.
Manipular Chamas ◆ (arcano, concentração, transmutação) O dragão vermelho tenta assumir o controle de um fogo mágico ou de uma magia de fogo a até 30 metros. Se obtiver sucesso em um teste de neutralização (10º nível de neutralização, +32 de modificador de neutralização), o conjurador original perde o controle da magia ou fogo mágico, o controle é transferido ao dragão e o dragão conta como ter Sustentado a Magia com esta ação (se aplicável). Se quiser, o dragão pode escolher encerrar a magia em vez de controlá-la.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, fogo) O dragão sopra uma rajada de chamas que causa 20d6 de dano de fogo em um cone de 15 metros (Reflexos básico CD 42). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Dragão Metálico

Exemplos de virtude, nobreza e graça, os dragões metálicos são entidades benevolentes reverenciadas como seres míticos semelhantes a deuses, tanto em poder quanto em majestade. Poucos veem um dragão metálico em primeira mão, mas contos de suas passagens e intervenções nas vidas dos mortais são amplamente conhecidos. Nomeados pela semelhança de suas escamas com os metais brilhantes usados pelos humanoides no comércio, guerra e indústria, estes seres imensos são diversos em seus interesses e habilidades e não parecem se importar em serem associados com tais materiais mundanos. Afinal, comparar um dragão de ouro com uma moeda de ouro é como comparar um oceano com um copo de água — embora possam parecer similares inicialmente, o poder bruto, amplitude e grandeza de um simplesmente sobrepuja o outro.

Além de dragões metálicos e suas contrapartes cromáticas (páginas 109–120), outros tipos de dragão vagam pelo mundo e pelo resto do multiverso. Nas lendárias terras de Tian Xia do outro lado do globo vivem os dragões imperiais, seres serpentinos que protegem o equilíbrio cósmico e defendem suas terras ancestrais. Fora do Plano Material, dragões primais como o dominante dragão de salmoura e o recluso dragão de nuvem moldam a natureza e as atividades dos Planos Elementais. Incontáveis outros tipos de dragão certamente existem, incluindo dragões em planos de existência distante e, dizem os rumores, dragões primevos que voam entre as estrelas.

Dragões Trocadores de Forma

Alguns dragões podem assumir formas humanoides, permitindo que se infiltrem em assentamentos ou influenciem outros sem revelar sua verdadeira natureza. Eles ganham a habilidade a seguir.

Trocar Forma ❖ (arcano, concentração, polimorfia, transmutação) O dragão assume a aparência de qualquer humanoide Pequeno ou Médio. Isto não altera a Velocidade, bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

Dragões Metálicos Conjuradores

Cada tipo de dragão cromático possui uma barra lateral sobre dragões conjuradores daquele tipo. Para fazer um dragão cromático conjurador, remova as habilidades Frenesi Dracônico e Impulso Dracônico do dragão e forneça as magias detalhadas nesta barra lateral. Você pode trocar quaisquer magias destas por outras magias arcanas, desde que mantenha a mesma quantidade de magias por nível. Você também pode querer aumentar o modificador de Inteligência ou Carisma do dragão em 1 ou 2 pontos para refletir sua maestria mágica.

Dragões Metálicos em Golarion

Dragões metálicos são encontrados por toda a região do Mar Interior, especialmente em bolsões ermos onde possam esculpir um esconderijo para então agir em questões políticas ou sociais, tanto em sua área local quanto em maior escala. Sua duradoura guerra com os dragões cromáticos os mantêm próximos de seus parentes malignos; assentamentos humanoides localizados em regiões onde os territórios de dragões metálicos e cromáticos se sobrepõem podem ser pegos no fogo cruzado, e aldeões e citadinos temem da mesma forma, e com razão, por sua segurança.

Dragões de prata se aninham em abundância perto dos ermos gélidos a oeste de Mendev, como consequência dos dias quando se uniram a milhares de cruzados que marchavam de cabeça para a Ferida do Mundo infestada de demônios. Dragões de bronze são abundantes em Taldor e muitos dragões de cobre se aninham nos ermos de Andoran, onde travam guerra junto a outros combatentes da liberdade para sobrepujar diabos no império vizinho de Cheliax. Talvez o exemplo mais extremo do envolvimento de um dragão metálico em assuntos humanos seja na ilha nação de Hermea, onde Mengkare — um grande ancião de ouro — começou um grande experimento social que ele chama de "Empreendimento Glorioso". Embora seu objetivo ostensivo seja a criação de uma utopia futura em Golarion, este experimento altamente controverso é, em vez disto, tratado por muitos como uma forma cruel e incomum de eugenia.

Outras Criaturas Dracônicas

As criaturas que aparecem nesta seção são consideradas dragões verdadeiros, mas uma grande variedade de outras criaturas dracônicas povoa o mundo de Golarion e além dele. Entre estas estão os poderosos e mortais linnormes (páginas 239–242) uma ampla variedade de dragonetes (páginas 134–139), excêntricos dragões-fadas (página 133) e pseudodragões além dos cruéis e enganosos azis e os sinistros dragões mortos-vivos conhecidos como espoliadores.

TIRUVINN

Recluso e discreto, este dragão de bronze adulto às vezes conversa com aventureiros. Foi assim que ele conheceu Ameiko Kaijitsu, que batizou a taberna Dragão Enferrujado em sua homenagem.

DRAGÃO DE BRONZE

Dragões de bronze estão entre os mais comuns dos dragões metálicos e são os mais inclinados a se aliar com mortais em jornadas valorosas. Entretanto, eles são criaturas naturalmente estudiosas que preferem permanecer em seus covis estudando assuntos esotéricos a sair em aventuras selvagens. Estes dragões estoicos e indiferentes também agem como preservacionistas, protegendo repositórios de saber antigo da destruição e corrupção. Dragões de bronze são honrados e protetores, mas enquanto seus primos prateados são rápidos ao aderir às cruzadas pela justiça, dragões de bronze preferem encontrar um local importante merecedor de sua proteção e guarnecê-lo contra ataques ou invasões indesejadas.

A maestria dos dragões de bronze sobre a água e afinidade por eletricidade significa que eles são uma benção para marinheiros pegos em tempestades de raios. Os inimigos de um dragão de bronze descobrem rapidamente que nem um céu nebuloso nem um mar turbulento fornecem abrigo de sua ira.

Dragões de bronze se aninham ao longo de costas, frequentemente em cavernas parcialmente submersas. Embora todos os dragões mantenham tesouros, o de um dragão de bronze lembra mais uma vasta biblioteca — com as prateleiras mantidas cuidadosamente acima da linha d'água e protegidas da umidade, é claro. Além de suas coleções de saber esotérico, dragões de bronze mantêm tesouros associados com o mar, como belas gravuras, pérolas sem falhas e equipamentos incrustados com madrepérola e conchas de abalone.

DRAGÃO DE BRONZE JOVEM — CRIATURA 9

OB | GRANDE | ÁGUA | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +18; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Aquan, Comum, Dracônico, Élfico, Enânico; *falar com animais*

Perícias Acrobatismo +16, Arcanismo +20, Atletismo +18, Diplomacia +18, Furtividade +16, Intimidação +18, Ocultismo +18, Sociedade +16

For +5, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +3

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +17, **Von** +19; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 170; **Imunidades** eletricidade, paralisado, sono

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 26

Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Velocidade 9 metros, natação 12 metros, voo 36 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +21 (alcance 3 metros, eletricidade), **Dano** 2d8+11 perfurante mais 1d12 de eletricidade

Corpo a Corpo ◆ garra +21 (ágil), **Dano** 2d8+11 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +19 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+9 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 28; **Constante (2º)** *falar com animais*

Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de cauda em qualquer ordem.

Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.

Maestria da Água (água, arcano, transmutação) Por até 30 minutos por dia, o dragão, junto com criaturas e embarcações aliadas a até 15 metros, podem se mover o dobro de suas Velocidades na água.

Sopro ◆◆ O dragão sopra em uma de duas formas. Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Gás Repulsivo (abjuração, arcano, incapacitação, mental) O dragão sopra uma linha de 18 metros de

gás repulsivo. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 28 ou fica fugindo do dragão por 1 rodada (ou por 2 rodadas em uma falha crítica).

Relâmpagos (arcano, eletricidade, evocação) O dragão sopra relâmpagos que causam 6d12 de dano de eletricidade em uma linha de 18 metros (Reflexos básico CD 28).

DRAGÃO DE BRONZE ADULTO — CRIATURA 13

OB | ENORME | ÁGUA | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +23; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Aquan, Comum, Dracônico, Élfico, Enânico, Gnômico; *falar com animais*

Perícias Acrobatismo +22, Arcanismo +28, Atletismo +24, Diplomacia +23, Furtividade +22, Intimidação +23, Ocultismo +24, Sociedade +24

For +7, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +4, **Car** +4

CA 34; **Fort** +24, **Ref** +23, **Von** +26; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 260; **Imunidades** eletricidade, paralisado, sono

Aura de Eletricidade (aura, eletricidade) 3 metros, 1d12 de dano de eletricidade. O dragão de bronze pode ligar ou desligar essa aura usando uma ação única que possui o traço concentração e pode escolher não afetar aliados com a aura.

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 31

Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Velocidade 12 metros, natação 15 metros, voo 42 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +28 (alcance 4,5 metros, eletricidade, mágico), **Dano** 2d12+15 perfurante mais 1d12 de eletricidade

Corpo a Corpo ❖ garra +28 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d10+15 cortante

Corpo a Corpo ❖ cauda +26 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 1d10+13 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 33; **2º** *bruma obscurecente* **(à vontade); Constante (2º)** *falar com animais*

Frenesi Dracônico ❖❖ Como dragão bronze jovem.

Impulso Dracônico Como dragão bronze jovem.

Maestria da Água Como dragão bronze jovem, mas até 60 minutos por dia.

Sopro ❖❖ Como dragão bronze jovem, mas linha de 24 metros, CD 33 e o relâmpago causa 8d12 de dano de eletricidade.

DRAGÃO DE BRONZE VENERÁVEL — CRIATURA 18

INCOMUM | OB | IMENSO | ÁGUA | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +32; faro (impreciso) 30 metros, visão no escuro

Idiomas Aquan, Comum, Dracônico, Élfico, Enânico, Gnômico; *falar com animais*

Perícias Acrobatismo +28, Arcanismo +35, Atletismo +34, Diplomacia +32, Furtividade +28, Intimidação +32, Ocultismo +33, Sociedade +33

For +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +7, **Sab** +6, **Car** +6

CA 43; **Fort** +32, **Ref** +30, **Von** +34; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 360; **Imunidades** eletricidade, paralisado, sono

Aura de Eletricidade (aura, eletricidade) 4,5 metros. Como dragão de bronze adulto, mas 2d12 de eletricidade.

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 38

Vórtice (água, aura) 12 metros. Água na aura que também esteja no mesmo corpo de água que o dragão é terreno difícil para criaturas Nadando. Criaturas que possuam o traço água são imunes.

Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Puxão de Vórtice ↻ (água) **Acionamento** Uma criatura no vórtice do dragão usa uma ação de Nadar. **Efeito** O dragão cria uma corrente de água, forçando a criatura acionadora a realizar um teste de Atletismo CD 40 para nadar. Se a criatura falhar, ela é puxada 9 metros em direção ao dragão e a ação acionadora é perdida. Se obtiver sucesso, ela pode Nadar normalmente (usando o resultado dessa rolagem se não tiver uma Velocidade de natação).

Velocidade 18 metros, natação 18 metros, voo 60 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +35 (alcance 6 metros, eletricidade, mágico), **Dano** 3d12+16 perfurante mais 2d12 de eletricidade

Corpo a Corpo ❖ garra +35 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+16 cortante

Corpo a Corpo ❖ cauda +33 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d10+14 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 40; **5º** *controlar água* **(à vontade); 2º** *bruma obscurecente* **(à vontade);**

DRAGÕES DE BRONZE CONJURADORES

Dragões de bronze conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO DE BRONZE JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 28, ataque +21; **4º** *porta dimensional, névoa sólida*; **3º** *dissipar magia, lentidão, ler mente*; **2º** *compreender idioma, imagem espelhada, resistir a energia*; **1º** *alarme, empurrão hidráulico, golpe certo*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia, escudo místico, ler aura, luz, mensagem*

DRAGÃO DE BRONZE ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 33, ataque +27; Como dragão de bronze jovem mais **6º** *despistar, visão verdadeira*; **5º** *cena ilusória, controlar água, idiomas*; **4º** *sugestão;* **Truques Mágicos (6º)** *detectar magia, escudo místico, ler aura, luz, mensagem*

DRAGÃO DE BRONZE VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 40, ataque +35; Como dragão de bronze adulto mais **8º** *desaparecimento, limpar a mente, raio polar;* **7º** *rajada prismática, refletir magia, sugestão;* **6º** *teleporte*; **Truques Mágicos (8º)** *detectar magia, escudo místico, ler aura, luz, mensagem*

ROKIERE

Considerada ranzinza para uma dragoa de cobre, Rokiere mantém seu covil nas colinas da Ilha Motaku, nos Grilhões. Dizem os rumores que ela conhece várias localizações próximas que guardam vastas quantias de tesouro e as divulga a qualquer um que a faça rir.

Constante (2º) *falar com animais*

Frenesi Dracônico ◆◆◆ Como dragão bronze jovem.

Impulso Dracônico Como dragão bronze jovem.

Maestria da Água Como dragão bronze jovem, mas até 120 minutos por dia.

Sopro ◆◆◆ Como dragão bronze jovem, mas linha de 30 metros, CD 40 e o relâmpago causa 12d12 de dano de eletricidade.

DRAGÃO DE COBRE

Caprichosos e sempre ansiosos em partilhar uma boa risada, dragões de cobre estão entre os mais astutos dragões metálicos, mas isto não interfere em nada com sua missão de espalhar a liberdade em terras oprimidas. Dragões de cobre são hedonistas rápidos em aproveitar os prazeres simples, mas também são simpáticos a outras criaturas, lentos ao julgar e cuidadosos ao sempre examinar a situação do máximo de perspectivas possíveis. Entretanto, esta filosofia possui algumas falhas, pois os dragões de cobre são altamente suscetíveis às influências negativas e tendem a perdoar atos malignos menores executados por seus primos cromáticos e outras criaturas cruéis. Dragões de cobre também possuem dificuldade em controlar seu temperamento quando sua ira é despertada.

Dragões de cobre tendem a se aninhar em colinas quentes ou temperadas, mas, devido à sua natureza, movem seus covis a cada poucos anos. Eles ocasionalmente vivem entre outros povos, especialmente anões que vivam nas redondezas. Alguns dragões de cobre até mesmo adoram divindades normalmente adoradas apenas por humanoides. Entre estes dragões, a adoração a Cayden Cailean é a mais popular, pois o seu amor por liberdade e apreciação por álcool se alinham perfeitamente com o pensamento comum dos dragões de cobre.

As táticas de combate dos dragões de cobre são tão incomuns quanto seu senso de humor, e é mais fácil que usem zombarias e truques do que força bruta para vencer suas batalhas. Conforme envelhecem, eles aperfeiçoam piadas perfeitas capazes de deixar seus oponentes indefesos enquanto riem.

DRAGÃO DE COBRE JOVEM — CRIATURA 8

CB | GRANDE | DRAGÃO | TERRA

Percepção +16; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Gnômico

Perícias Acrobatismo +17, Atletismo +17, Dissimulação +15, Furtividade +17, Manufatura +14, Performance +16, Sociedade +16

For +5, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +3

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +17, **Von** +16; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 150; **Imunidades** ácido, paralisado, sono

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 23

Torção de Cauda ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance da cauda do dragão usa uma ação de movimento ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento

que ela está usando. **Efeito** O dragão Golpeia com a cauda dele contra a criatura acionadora sofrendo –2 de penalidade. Se acertar, o dragão interrompe a ação da criatura.

Velocidade 9 metros, voo 36 metros; escalar pedra 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +20 (ácido, alcance 3 metros), **Dano** 2d8+8 perfurante mais 1d8 de ácido

Corpo a Corpo ◆ garra +20 (ágil), **Dano** 2d6+8 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +18 (alcance 4,5 metros), **Dano** 1d8+7 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 27; **1º** *lubrificar* **(à vontade)**

Escalar Pedra A Velocidade de escalada do dragão funciona somente quando escalar superfícies de pedra.

Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de cauda em qualquer ordem.

Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.

Sopro ◆◆ O dragão sopra em uma de duas formas. Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Ácido (ácido, arcano, evocação) O dragão sopra ácido que causa 8d6 de dano de ácido em uma linha de 18 metros (Reflexos básico CD 26).

Gás Desacelerador (arcano, transmutação) O dragão sopra uma linha de 18 metros de gás desacelerador. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 26 ou fica lenta 1 por 1 rodada (ou lenta 2 em uma falha crítica).

DRAGÃO DE COBRE ADULTO — CRIATURA 12

CB | GRANDE | DRAGÃO | TERRA

Percepção +23; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Gnômico

Perícias Acrobatismo +21, Atletismo +24, Dissimulação +21, Furtividade +21, Manufatura +22, Performance +23, Sociedade +22

For +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +5

CA 33; **Fort** +23, **Ref** +22, **Von** +22; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 235; **Imunidades** ácido, paralisado, sono

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 29

Torção de Cauda ↻ Como dragão de cobre jovem.

Velocidade 12 metros, voo 42 metros; escalar pedra 12 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +26 (ácido, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d8+12 perfurante mais 2d8 de ácido

Corpo a Corpo ◆ garra +26 (ágil, mágico), **Dano** 3d8+12 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +24 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d8+10 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 33; **4º** *moldar pedra*, *riso histérico* **(à vontade); 1º** *lubrificar* **(à vontade)**

Escalar Pedra Como dragão de bronze jovem.

Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de bronze jovem.

Impulso Dracônico Como dragão de bronze jovem.

Sopro ◆◆ Como dragão de cobre jovem, mas linha de 24 metros, CD 32 e o ácido causa 13d6 de dano de ácido.

DRAGÃO DE COBRE VENERÁVEL — CRIATURA 17

INCOMUM | CB | ENORME | DRAGÃO | TERRA

Percepção +30; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Enânico, Gnômico

Perícias Acrobatismo +30, Atletismo +31, Dissimulação +29, Furtividade +30, Manufatura +31, Performance +31, Sociedade +29

For +8, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +6

CA 41; **Fort** +30, **Ref** +32, **Von** +32; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 345; **Imunidades** ácido, paralisado, sono

Aura de Lentidão (arcano, aura, encantamento) 3 metros. Cada criatura que encerrar o turno dela na aura deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 37 ou fica lenta 1 por 1 rodada (ou lenta 2 em uma falha crítica). O dragão de cobre pode ligar ou desligar essa aura usando uma ação única que possui o traço concentração e pode escolher não afetar aliados com a aura.

DRAGÕES DE COBRE CONJURADORES

Dragões de cobre conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO DE COBRE JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 27, ataque +20; **3º** *dissipar magia*, *mesclar-se às rochas*, *rapidez*; **2º** *invisibilidade*, *poeira reluzente*, *ver invisibilidade*; **1º** *aura mágica*, *passos velozes*, *objeto ilusório*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mensagem*, *som fantasma*

DRAGÃO DE COBRE ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 33, ataque +26; Como dragão de cobre jovem mais **5º** *alucinação*, *idiomas*, *visão falsa*; **4º** *confusão*, *criação*, *pele de pedra;* **Truques Mágicos (6º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mensagem*, *som fantasma*

DRAGÃO DE COBRE VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 39, ataque +33; Como dragão de cobre adulto mais **8º** *labirinto*, *muralha prismática;* **7º** *inverter a gravidade*, *rajada prismática*, *projetar imagem;* **6º** *calamidade fantasmagórica*, *despistar*, *teleporte*; **Truques Mágicos (8º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mensagem*, *som fantasma*

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 35
Torção de Cauda ↻ Como dragão de cobre jovem.

Velocidade 15 metros, voo 60 metros; escalar pedra 15 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +33 (ácido, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+16 perfurante mais 3d8 de ácido
Corpo a Corpo ◆ garra +33 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d10+16 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +31 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d10+14 contundente
Magias Arcanas Inatas CD 39; **5º** *muralha de pedra*, *riso histérico* **(à vontade); 4º** *moldar pedra* **(à vontade); 1º** *lubrificar* **(à vontade)**
Escalar Pedra Como dragão de bronze jovem.
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de bronze jovem.
Impulso Dracônico Como dragão de bronze jovem.
Risada em Massa ◆◆ (arcano, emoção, encantamento, mental) **Frequência** uma vez por dia. **Efeito** O dragão de cobre conta uma piada fantástica. Cada criatura em uma emanação de 30 metros deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 39 ou sofre os efeitos da magia *riso histérico* de 9º nível por 1 minuto.
Sopro ◆◆ Como dragão de cobre jovem, mas linha de 30 metros, CD 38 e o ácido causa 18d6 de dano de ácido.

DRAGÃO DE LATÃO

Dragões de latão são trapaceiros excêntricos que adoram piadas e brincadeiras. Eles apreciam particularmente conversar com humanos e outros humanoides civilizados, divertindo-se com os costumes ingênuos destas raças diminutas sem mostrar escárnio ou arrogância. Embora possam ser meramente curiosos, dragões de latão engajam nestas conversas com o objetivo de se manterem atualizados sobre as políticas regionais para que possam se antecipar a conflitos futuros. Conjuntamente, eles criam extensas redes de informação que começam com seus próprios aliados e se expandem por todos os níveis da sociedade humanoide — redes que o dragão de latão usa para ajudar sutilmente os assentamentos próximos a seu covil. Diferente dos esquemas e manipulações dos dragões azuis, dragões de latão usam suas redes de informantes para estabelecer justiça e igualdade.

Estes dragões despreocupados valorizam a independência e sentem que todas as criaturas merecem viver como preferirem, conquanto não prejudiquem os outros. Eles são criaturas emotivas e tendem a possuir intervalos de atenção curtos, às vezes caindo vítimas da depressão em seus anos finais. Para combater isto, alguns dragões de latão cuidam de animais de estimação e plantas.

Embora possam parecer infantis em sua curiosidade com os assuntos mortais, a coragem de um dragão de latão em combate não é nada engraçada. Um dragão de latão cujo território ou aliados sejam ameaçados é um oponente realmente aterrorizante, rápido em abandonar seu disfarce inocente e descarregar seu poder assustador sobre malfeitores.

A maioria dos dragões de latão vive em climas desérticos, e embora mantenham seus covis escondidos, frequentemente os constroem perto de assentamentos humanoides.

DRAGÃO DE LATÃO JOVEM — CRIATURA 7

CB | GRANDE | DRAGÃO | FOGO

Percepção +15; faro (impreciso) 18 metros, sentido sísmico (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Dracônico, Gnômico, Halfling, Silvestre; *falar com animais*
Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +18, Diplomacia +15, Dissimulação +15, Sociedade +14
For +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +2

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +15, **Von** +14
PV 125; **Imunidades** fogo, paralisado, sono
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 23
Deflexão com Asa ↻ **Acionamento** O dragão é mirado com um ataque. **Efeito** O dragão ergue a asa dele, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o dragão estiver voando, ele desce 3 metros após o ataque ser concluído.

Velocidade 12 metros, escalada 9 metros, voo 36 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +19 (alcance 3 metros, fogo), **Dano** 2d6+8 perfurante mais 1d8 de fogo
Corpo a Corpo ◆ garra +19 (ágil), **Dano** 2d6+8 cortante
Corpo a Corpo ◆ asa +17 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8+7 cortante
Magias Arcanas Inatas CD 25; **Constante (2º)** *falar com animais*
Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de mandíbulas em qualquer ordem.
Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, fogo) O dragão sopra fogo que causa 8d6 de dano de fogo em uma linha de 18 metros (Reflexos básico CD 26). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

DRAGÃO DE LATÃO ADULTO — CRIATURA 11

CB | GRANDE | DRAGÃO | FOGO

Percepção +21; faro (impreciso) 18 metros, sentido sísmico (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Auran, Comum, Dracônico, Gnômico, Halfling, Silvestre; *falar com animais*
Perícias Acrobatismo +20, Atletismo +23, Diplomacia +20, Dissimulação +20, Sociedade +19
For +6, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +3

CA 31; **Fort** +22, **Ref** +20, **Von** +21; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 215; **Imunidades** fogo, paralisado, sono
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 28
Deflexão com Asa ↻ Como dragão de latão jovem.

Velocidade 15 metros, escalada 9 metros, voo 36 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +24 (alcance 3 metros, fogo, mágico), **Dano** 2d10+12 perfurante mais 2d6 de fogo
Corpo a Corpo ◆ garra +24 (ágil, mágico), **Dano** 2d10+12 cortante
Corpo a Corpo ◆ asa +22 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 1d12+10 cortante
Magias Arcanas Inatas CD 30; **Constante (2º)** *falar com animais*
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de latão jovem.
Impulso Dracônico Como dragão de latão jovem.
Sopro ◆◆ (arcano, evocação, fogo) O dragão sopra fogo que causa 12d6 de dano de fogo em uma linha de 24 metros (Reflexos básico CD 32). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.
Vento do Deserto ◆◆ (ar, arcano, concentração, evocação) **Frequência** três vezes por dia. **Efeito** O dragão invoca o vento do deserto. Isto possui o mesmo efeito que *lufada de vento* (Fortitude CD 30), mas em um cone de 18 metros. Uma criatura que falhar no salvamento também fica cega até o final do próximo turno dela (ou por 1 minuto em uma falha crítica).

DRAGÃO DE LATÃO VENERÁVEL — CRIATURA 16

INCOMUM | CB | ENORME | DRAGÃO | FOGO

Percepção +30; faro (impreciso) 18 metros, sentido sísmico (impreciso) 18 metros, visão no escuro
Idiomas Auran, Comum, Dracônico, Esfinge, Gnômico, Halfling, Silvestre; *falar com animais*
Perícias Acrobatismo +27, Atletismo +31, Diplomacia +29, Dissimulação +27, Sociedade +28
For +7, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +5

DRAGÕES DE LATÃO CONJURADORES

Dragões de latão conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias.

DRAGÃO DE LATÃO JOVEM
Magias Arcanas Preparadas CD 25, ataque +18; **3º** *prender à terra*, *paralisar*; **2º** *forma humanoide*, *imagem espelhada*, *resistir a energia*; **1º** *alarme*, *sono*, *ventriloquismo*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *mão mística*, *prestidigitação*

DRAGÃO DE LATÃO ADULTO
Magias Arcanas Preparadas CD 30, ataque +24; Como dragão de latão jovem mais **5º** *alucinação*, *idiomas*; **4º** *âncora dimensional*, *confusão*, *porta dimensional*; **3º** *localizar*; **Truques Mágicos (5º)** *detectar magia*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *mão mística*, *prestidigitação*

DRAGÃO DE LATÃO VENERÁVEL
Magias Arcanas Preparadas CD 37 ataque +32; Como dragão de latão adulto mais **7º** *inverter a gravidade*, *palavra do poder: cegar*, *projetar imagem*; **6º** *dominar*, *teleporte*, *visão verdadeira;* **5º** *sondar mente*; **Truques Mágicos (7º)** *detectar magia*, *ler aura*, *luzes dançantes*, *mão mística*, *prestidigitação*

PARNONERYX

Este dragão de ouro adulto possui uma existência longa e trágica. Anteriormente um aliado de Iomedae, ele foi derrotado por um poderoso dragão branco e aprisionado no gelo. Apesar de liberto pela Reclamação Gloriosa, pouco tempo depois ele foi morto por aventureiros malignos que usaram sua cabeça para criar uma arma poderosa conhecida como *tathlum* – usada como uma peça fundamental para levantar o cerco da Cidadela Rivad e acabar com a Reclamação Gloriosa.

CA 39; **Fort** +30, **Ref** +29, **Von** +30; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 325; **Imunidades** fogo, paralisado, sono
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 35
Deflexão com Asa ↻ Como dragão de latão jovem.

Velocidade 15 metros, escalada 12 metros, voo 45 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +32 (alcance 4,5 metros, fogo, mágico), **Dano** 3d10+15 perfurante mais 3d6 de fogo e 2d6 persistente de fogo
Corpo a Corpo ◆ garra +32 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d10+15 cortante
Corpo a Corpo ◆ asa +30 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d12+13 cortante
Magias Arcanas Inatas CD 37; **Constante (2º)** *falar com animais*
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de latão jovem.
Impulso Dracônico Como dragão de latão jovem.
Sopro ◆◆ O dragão sopra em uma de duas formas. Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.
Chamas (arcano, evocação, fogo) O dragão sopra fogo que causa 16d6 de dano de fogo em uma linha de 30 metros (Reflexos básico CD 39).
Gás Sonífero (arcano, encantamento, incapacitação, sono) O dragão sopra um cone de 24 metros de gás sonífero. Cada criatura no cone deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 39 ou fica inconsciente por 1d6 rodadas, ou por 1 minuto em uma falha crítica.
Vento do Deserto ◆◆ (ar, arcano, concentração, evocação) Como dragão de latão adulto, mas CD 37.

DRAGÃO DE OURO

Dragões de ouro são a epítome dos dragões metálicos, incontestes em sua força assim como em sua sabedoria. Eles comandam reverência inabalável de todos os dragões metálicos, que os veem como seus líderes e conselheiros. Os dragões de ouro rivalizam até mesmo o poder bruto dos dragões vermelhos para o desgosto de seus primos cromáticos, e as duas raças frequentemente são retratadas como rivais amargos. Mas a despeito de seu poder incrível, dragões de ouro apreciam a conversação e preferem discutir para resolver problemas em vez de depender da força bruta. Com a vida longa que possuem, eles necessariamente avaliam todas as situações a longo prazo e nunca agem sem considerar todas as opções e resultados possíveis. Por isso, dragões de ouro voluntariamente conversam com quaisquer criaturas que os busquem, incluindo dragões cromáticos malignos. Mortais podem achar este comportamento estranho, considerando a longa guerra entre dragões cromáticos e metálicos, mas os de ouro sabem bem que situações desesperadas às vezes pedem alianças drásticas. E embora dragões de ouro possam considerar tréguas breves com seus parentes cromáticos em casos de ameaças apocalípticas, eles também percebem rapidamente quando estas alianças já cumpriram sua função.

Quando outro dragão metálico enfrenta um dilema ou oponente além de sua habilidade de sobrepujar, sua melhor opção frequentemente é buscar o conselho

dos eternamente sábios e gloriosamente justos dragões de ouro. Entretanto, localizar estes seres lendários não é uma tarefa fácil, pois dragões de ouro são notoriamente reclusos. Seu intelecto e sabedoria é tal que eles preferem ponderar as grandes questões da vida em isolamento, onde buscam formular soluções para os problemas mais urgentes do mundo. Por isso, dragões de ouro às vezes se ausentam nas reuniões dos dragões metálicos ou faltam em julgamentos onde seu conselho seria benéfico. Dragões impacientes às vezes se ressentem dos de ouro por esta aparente inconstância, mas tal difamação normalmente é o resultado da inveja e não uma crítica real; em seus corações, os outros dragões sabem que poucos dragões de ouro se excluem deliberadamente de assuntos verdadeiramente importantes.

A incrível presciência e iluminação sem paralelos de um dragão de ouro significam que eles não tendem a interferir nos negócios de mortais individuais, embora a rara pessoa que capture a atenção de um dragão de ouro seja verdadeiramente afortunada — existem poucos seres no cosmo que podem oferecer conselhos tão prudentes e atenciosos. Governantes e indivíduos em posições elevadas possuem mais facilidade em conseguir o auxílio de um dragão de ouro; guerras inteiras foram evitadas graças à interferência de último minuto de um desses dragões.

Dragões de ouro frequentemente são encontrados em pradarias e savanas quentes, terras onde podem aproveitar longos voos meditativos sem atrair a atenção de inimigos em potencial. Eles tendem a dormir ao relento em um local remoto e estéril ou dentro de um covil pesadamente fortificado ou secreto, como um sumidouro esquecido ou nas cavernas labirínticas de uma fenda terrestre. Dragões de ouro podem alistar servos e aliados confiáveis para proteger seus covis, embora muitos vivam vidas solitárias, preferindo proteger seu tesouro com armadilhas não letais e proteções mágicas.

DRAGÃO DE OURO JOVEM — CRIATURA 11

OB | GRANDE | DRAGÃO | FOGO

Percepção +21; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Silvestre
Perícias Acrobatismo +17, Arcanismo +18, Atletismo +23, Diplomacia +23, Medicina +21, Religião +21, Sociedade +18
For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +4

CA 32; **Fort** +22, **Ref** +20, **Von** +22; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 230; **Imunidades** fogo, paralisado, sono; **Fraquezas** frio 10
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 27
Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Velocidade 12 metros, natação 12 metros, voo 42 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +24 (alcance 3 metros, fogo), **Dano** 2d10+12 perfurante mais 2d6 de fogo
Corpo a Corpo ◆ garra +24 (ágil), **Dano** 2d10+12 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +22 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+10 cortante
Corpo a Corpo ◆ chifres +22 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d12+10 perfurante
Magias Arcanas Inatas CD 29; **3º** *localizar* (somente gemas); **1º** *detectar tendência* (somente mal)
Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de chifres em qualquer ordem.
Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.
Sopro ◆◆ O dragão sopra em uma de duas formas. Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.
Chamas (arcano, evocação, fogo) O dragão sopra uma rajada de chamas que causa 11d6 de dano de fogo em um cone de 9 metros (Reflexos básico CD 31).
Gás Enfraquecedor (arcano, necromancia) O dragão sopra um cone de 9 metros de gás enfraquecedor. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 31 ou fica enfraquecida 1 por 1 rodada (ou enfraquecida 2 em uma falha crítica).

DRAGÃO DE OURO ADULTO — CRIATURA 15

OB | ENORME | DRAGÃO | FOGO

Percepção +29; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro

DRAGÕES DE OURO CONJURADORES

Dragões de ouro conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias. Diferente da maioria dos dragões, eles conjuram magias divinas em vez de arcanas.

DRAGÃO DE OURO JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 29, ataque +24; **4º** *curar*, *discernir mentiras*, *restauração*; **3º** *curar*, *dissipar magia*, *rapidez*, **2º** *resistir a energia*, *restauração*, *ver invisibilidade*, *silêncio*; **1º** *alarme*, *emendar*, *proteção*, *vínculo espiritual*; **Truques Mágicos (4º)** *ler aura*, *pasmar*, *prestidigitação*, *proteção proibitiva*

DRAGÃO DE OURO ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 35, ataque +30; Como dragão de ouro jovem mais **6º** *barreira de lâminas*, *curar*, *visão verdadeira*; **5º** *banimento*, *enviar mensagem*, *sopro de vida*; **Truques Mágicos (6º)** *ler aura*, *pasmar*, *prestidigitação*, *proteção proibitiva*

DRAGÃO DE OURO VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 41, ataque +38; Como dragão de ouro adulto mais **9º** *curar*, *presciência*, *presença avassaladora;* **8º** *aura divina*, *curar*, *discernir localização;* **7º** *égide de energia*, *refletir magia*, *tranca dimensional*; **Truques Mágicos (9º)** *ler aura*, *pasmar*, *prestidigitação*, *proteção proibitiva*

APSU

Apsu, o Revelador do Caminho, é o deus dos dragões bondosos, da liderança e da paz. De acordo com o saber dracônico, Apsu gerou os deuses-dragões que criaram o mundo. Um de seus filhos é o destrutivo deus dracônico Dahak. Desta forma, Apsu não é apenas visto com o deus e criador dos dragões bondosos, mas também serve como uma figura paterna imortal.

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Enânico, Silvestre

Perícias Acrobatismo +22, Arcanismo +24, Atletismo +28, Diplomacia +29, Medicina +27, Religião +29, Sociedade +26

For +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +4

CA 38; **Fort** +28, **Ref** +25, **Von** +28; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 330; **Imunidades** fogo, paralisado, sono; **Fraquezas** frio 15

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 33

Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Sorte Dourada ↻ **Acionamento** O dragão de ouro falha em uma jogada de salvamento. **Efeito** O dragão aprimora o resultado dele em um grau de sucesso, transformando uma falha em um sucesso ou uma falha crítica em uma falha normal. O dragão não pode usar esta habilidade novamente por 1d4 rodadas.

Velocidade 15 metros, natação 15 metros, voo 54 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +30 (alcance 4,5 metros, fogo, mágico), **Dano** 3d12+15 perfurante mais 3d6 de fogo

Corpo a Corpo ◆ garra +30 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d10+15 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +28 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d10+13 cortante

Corpo a Corpo ◆ chifres +28 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d12+13 perfurante

Magias Arcanas Inatas CD 35; **7º** *explosão solar*; **3º** *localizar* (somente gemas); **1º** *detectar tendência* (somente mal)

Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de ouro jovem.

Impulso Dracônico Como dragão de ouro jovem.

Sopro ◆◆ Como dragão de ouro jovem, mas cone de 12 metros, CD 37, o fogo causa 15d6 de dano de fogo e o gás enfraquecedor causa enfraquecido 2 (enfraquecido 3 em uma falha crítica).

DRAGÃO DE OURO VENERÁVEL — CRIATURA 20

INCOMUM | OB | IMENSO | DRAGÃO | FOGO

Percepção +36; faro (impreciso) 24 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Enânico, Gnômico, Jotun, Silvestre

Perícias Acrobatismo +29, Arcanismo +31, Atletismo +35, Diplomacia +35, Medicina +36, Religião +36, Sociedade +35

For +9, **Des** +5, **Con** +8, **Int** +7, **Sab** +8, **Car** +5

CA 46; **Fort** +37, **Ref** +34, **Von** +39; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 450; **Imunidades** fogo, paralisado, sono; **Fraquezas** frio 20

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 39

Reação Extra O dragão recebe 2 reação no início de cada turno dele.

Ataque de Oportunidade ↻ Somente mandíbulas.

Sorte Dourada ↻ Como dragão de ouro adulto.

Velocidade 18 metros, natação 18 metros, voo 60 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +38 (alcance 6 metros, fogo, mágico), **Dano** 4d12+17 perfurante mais 4d6 de fogo

Corpo a Corpo ◆ garra +38 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 4d10+17 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +36 (alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 4d10+15 cortante

Corpo a Corpo ◆ chifres +36 (ágil, alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d12+15 perfurante

Magias Arcanas Inatas CD 41; **10º** *explosão solar*; **3º** *localizar* (somente gemas); **1º** *detectar tendência* (somente mal)

Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de ouro jovem.

Impulso Dracônico Como dragão de ouro jovem.

Sopro ◆◆ Como dragão de ouro jovem, mas cone de 15 metros, CD 44, o fogo causa 20d6 de dano de fogo e o gás enfraquecedor causa enfraquecido 3 (enfraquecido 4 em uma falha crítica).

DRAGÃO DE PRATA

Dragões de prata estão entre os mais cavalheirescos de todos os dragões; eles empunham o gelo e o frio como armas, podem andar nas nuvens e habitam elevados cumes de montanhas nevadas ou baixos vales íngremes e enevoados. Embora normalmente façam seus covis em planaltos, a busca por justiça os leva a viajar bastante — frequentemente até o coração de reinos sobrepujados pelo mal. Estes exemplares de

retidão são incessantes em sua determinação a ajudar os fracos, espalhar a honra e enfrentar o mal.

Dragões de prata são esguios e sinuosos. Seu couro lembra muito as placas de uma armadura reluzente, dando ainda mais crédito ao mito popular de que os dragões de prata são os paladinos dos dragões. O zelo com que buscam, confrontam e derrotam o mal é insuperável mesmo entre seus primos metálicos, e eles aderem a rígidos códigos de honra normalmente passados de pai para filho. Ocasionalmente, eles aprendem estes códigos de mentores confiáveis, normalmente outros dragões de prata ou dragões de ouro. Conforme envelhecem, eles ficam ainda mais dedicados aos seus códigos, frequentemente adicionando cláusulas novas ainda mais restritivas aos sistemas que guiam seu comportamento.

Dragões de prata são incrivelmente altruístas e regularmente acompanham cidadãos de sociedades bondosas, das quais se consideram protetores e guias. Além de responder às ameaças malignas, os dragões de prata trabalham primeiramente para impedir que o mal crie raízes, e garantir que mortais sob seu cuidado sejam bem alimentados, educados e tratados com dignidade. Embora dragões de prata possam parecer superprotetores ou até ansiosos em se unir à luta contra o mal, eles sabem que a melhor forma de livrar o mundo da corrupção é atacar o conflito e a desilusão em sua fonte, e não sentar passivamente e observá-los crescer até que se tornarem insolúveis. Dragões de prata podem ser vingativos, mas também podem ser clementes; para malfeitores que busquem se redimir por seus pecados e virar a página, o apoio de um dragão de prata é tanto inflexível quanto inestimável.

Muitos dragões de prata também são atraídos para empreendimentos religiosos, venerando divindades como Iomedae, Sarenrae e outras divindades preocupadas com justiça, virtude e redenção.

DRAGÃO DE PRATA JOVEM — CRIATURA 10

OB | ENORME | DRAGÃO | FRIO

Percepção +20; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na névoa

Idiomas Auran, Comum, Dracônico

Perícias Acrobatismo +14, Atletismo +22, Diplomacia +18, Intimidação +20, Medicina +20, Religião +18, Sociedade +14

For +6, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

Visão na Névoa O dragão de prata ignora a condição ocultado por névoa e nuvens.

CA 31; **Fort** +20, **Ref** +17, **Von** +21

PV 200; **Imunidades** frio, paralisado, sono; **Fraquezas** fogo 10

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 28

Deflexão com Asa ↻ Acionamento O dragão é mirado com um ataque. **Efeito** O dragão ergue a asa dele, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o dragão estiver voando, ele desce 3 metros após o ataque ser concluído.

Velocidade 12 metros, voo 30 metros; caminhar nas nuvens

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +23 (alcance 3 metros, frio), **Dano** 2d10+12 perfurante mais 2d6 de frio

Corpo a Corpo ◆ garra +23 (ágil), **Dano** 2d8+12 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +21 (alcance 4,5 metros), **Dano** 1d10+10 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 28; **1º** *detectar tendência* (somente mal)

Caminhar nas Nuvens O dragão de prata pode pisar sobre nuvens ou névoa como se fosse chão sólido.

Frenesi Dracônico ◆◆ O dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de cauda em qualquer ordem.

Impulso Dracônico O dragão recarrega o Sopro dele sempre que atingir um acerto crítico com um Golpe.

Sopro ◆◆ O dragão sopra em uma de duas formas. Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Gás Paralisante (arcano, encantamento, incapacitação) O dragão sopra um cone de 9 metros de gás paralisante. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 29 ou fica lenta 1 por 1 rodada (ou paralisada por 1 rodada em uma falha crítica).

Gelo (arcano, evocação, frio) O dragão sopra uma nuvem de gelo que causa 10d6 de dano de frio em um cone de 9 metros (Reflexos básico CD 29).

DRAGÕES DE PRATA CONJURADORES

Dragões de prata conjuradores tendem a conjurar as seguintes magias. Diferente da maioria dos dragões, eles conjuram magias divinas em vez de arcanas.

DRAGÃO DE PRATA JOVEM

Magias Arcanas Preparadas CD 28, ataque +23; **4º** *ler presságios*, *liberdade de movimento*, *restauração*; **3º** *curar*, *paralisar*, *muralha de vento*; **2º** *acalmar emoções*, *augúrio*, *restauração*, *ver invisibilidade*; **1º** *alarme*, *benção*, *golpe certo*, *proteção*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *estabilizar*, *ler aura*, *luz*, *mensagem*

DRAGÃO DE PRATA ADULTO

Magias Arcanas Preparadas CD 33, ataque +29; Como dragão de prata jovem mais **6º** *convicção fervorosa*, *repulsão*, *visão verdadeira*; **5º** *banimento*, *curar*, *enviar mensagem*; **Truques Mágicos (6º)** *detectar magia*, *estabilizar*, *ler aura*, *luz*, *mensagem*

DRAGÃO DE PRATA VENERÁVEL

Magias Arcanas Preparadas CD 40, ataque +36; Como dragão de prata adulto mais **8º** *curar*, *discernir localização*, *decreto divino*; **7º** *decreto divino*, *égide de energia*, *salto planar*; **Truques Mágicos (8º)** *detectar magia*, *estabilizar*, *ler aura*, *luz*, *mensagem*

DRAGÃO DE PRATA ADULTO — CRIATURA 14

OB | ENORME | DRAGÃO | FRIO

Percepção +26; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na névoa
Idiomas Auran, Comum, Dracônico, Enânico
Perícias Acrobatismo +21, Atletismo +27, Diplomacia +25, Intimidação +27, Medicina +24, Religião +24, Sociedade +20
For +7, Des +3, Con +4, Int +3, Sab +4, Car +5
Visão na Névoa Como dragão de prata jovem.

CA 37; **Fort** +26, **Ref** +23, **Von** +28; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 295; **Imunidades** frio, paralisado, sono; **Fraquezas** fogo 10
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 33
Deflexão com Asa ↻ Como dragão de prata jovem.

Velocidade 15 metros, voo 42 metros; caminhar nas nuvens
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +29 (alcance 4,5 metros, frio, mágico), **Dano** 3d10+13 perfurante mais 3d6 de frio
Corpo a Corpo ◆ garra +29 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d8+13 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +27 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d10+11 contundente
Magias Arcanas Inatas CD 33; **1º** *detectar tendência* (somente mal)
Caminhar nas Nuvens Como dragão de prata jovem.
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de prata jovem.
Impulso Dracônico Como dragão de prata jovem.
Sopro ◆◆ Como dragão de prata jovem, mas cone de 12 metros, CD 35, o gelo causa 15d6 de dano de frio e o gás paralisante deixa a criatura lenta 2 por 1 rodada (ou paralisada por 2 rodadas em uma falha crítica).

DRAGÃO DE PRATA VENERÁVEL — CRIATURA 19

INCOMUM | OB | IMENSO | DRAGÃO | FRIO

Percepção +32; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, visão na névoa
Idiomas Auran, Comum, Dracônico, Enânico, Silvestre
Perícias Acrobatismo +27, Atletismo +38, Diplomacia +34, Intimidação +37, Medicina +33, Religião +32, Sociedade +30
For +9, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +7
Visão na Névoa Como dragão de prata jovem.

CA 45; **Fort** +34, **Ref** +31, **Von** +34; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 410; **Imunidades** frio, paralisado, sono; **Fraquezas** fogo 15
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 27 metros, CD 40
Aura de Frio (aura, frio) 4,5 metros, 3d6 de dano de frio. O dragão de prata pode ligar ou desligar essa aura usando uma ação única que possui o traço concentração e pode escolher não afetar aliados com a aura.
Deflexão com Asa ↻ Como dragão de prata jovem.
Refletir Magia ↻ **Acionamento** O dragão de prata obtém um sucesso crítico em uma jogada de salvamento contra uma magia, ou um conjurador tentando acertar o dragão falha criticamente na rolagem de ataque de magia. **Efeito** A magia é refletida de volta ao conjurador com o efeito de *refletir magia*.

Velocidade 18 metros, voo 54 metros; caminhar nas nuvens
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +37 (alcance 6 metros, frio, mágico), **Dano** 4d10+17 perfurante mais 4d6 de frio
Corpo a Corpo ◆ garra +37 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 4d8+17 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +35 (alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 3d10+15 contundente
Magias Arcanas Inatas CD 40; **1º** *detectar tendência* (somente mal)
Caminhar nas Nuvens Como dragão de prata jovem.
Frenesi Dracônico ◆◆ Como dragão de prata jovem.
Impulso Dracônico Como dragão de prata jovem.
Sopro ◆◆ Como dragão de prata jovem, mas cone de 15 metros, CD 42, o gelo causa 20d6 de dano de frio e o gás paralisante deixa a criatura paralisada por 1 rodada (ou paralisada por 3 rodadas em uma falha crítica).

Dragão-Fada

Embora sejam muito menores que seus grandes primos dragões, os dragões-fada possuem muitos dos mesmos atributos fisiológicos, incluindo pescoços longos, mandíbulas com dentes, caudas sinuosas e garras afiadas. Eles voejam com asas iridescentes de borboleta, com cores que mudam de acordo com a região onde vivem, fornecendo-lhes uma camuflagem natural. Diferente de seus parentes maiores, um dragão-fada adulto permanece com o mesmo tamanho por toda sua vida. A única pista visual da idade de um dragão-fada é o brilho em suas escamas, que fica mais lustroso com a idade.

Dragões-fada normalmente exibem temperamentos agradáveis e bem-humorados, embora possuam uma veia arteira que os leva a pregar peças em quem estiver perto. Na busca por diversão, eles preferem incômodos inofensivos à malícia perigosa. Embora frequentemente espontâneos, eles também podem gastar meses, ou até anos, planejando a pegadinha perfeita. Alvos especialmente responsivos se destacam para dragões-fadas e podem criar um elo vitalício com eles. A reputação de dragões-fada como embusteiros leva muitos a associá-los com fadas, com quem os minúsculos dragões possuem relacionamentos cordiais.

Pacíficos por natureza, dragões-fada não apreciam confrontos. Quando se deparam com hostilidade, eles preferem manter a sua distância e soprar gás eufórico em seus oponentes, dissuadindo o conflito ao criar uma atmosfera de êxtase. Se o conflito escalona, eles afetam seus oponentes com magias, usando sua renomada astúcia para escapar. Entretanto, se seus companheiros estiverem em perigo, seu desejo de evitar o combate muda. Dragões-fada protegem seus amigos por quaisquer formas disponíveis, incluindo combate físico.

Às vezes, conforme um dragão-fada envelhece, sua conexão com o Primeiro Mundo fica mais forte. Além de ficarem com uma aparência mais lustrosa e vibrante, estes dragões-fadas ganham um aumento crescente de poder mágico primal. Tais dragões-fada aumentam de força como apropriado — um dragão-fada de 20º nível ou até mais alto é possível, embora seja excepcionalmente incomum encontrar um dragão-fada de 9º nível ou maior fora das regiões mais remotas do Primeiro Mundo. Quando criar um dragão-fada mais poderoso, mude sua tradição para primal e conceda-o a quantidade apropriada de magias primais conhecidas para um druida do nível dele. Dragões-fada não se tornam muito maiores, independentemente poder que acumulem. Aqueles que buscam atormentar ou incomodar um dragão-fada fariam bem em considerar isto, pois frequentemente é difícil dizer o quão poderoso um destes minúsculos dragões realmente é à primeira vista!

TESOURO DE DRAGÕES-FADA

Couro de dragão-fada pode ser usado na manufatura de uma armadura para uma criatura Pequena. Eles às vezes usam amuletos ou anéis mágicos.

COVIS DE DRAGÕES-FADA

Dragões-fada vivem em florestas antigas ou lugares onde o véu entre o Primeiro Mundo e o Plano Material é mais fino. Eles frequentemente decoram seu covil com penduricalhos brilhantes ou organizam a folhagem ao redor em formas agradáveis.

DRAGÃO-FADA — CRIATURA 2

INCOMUM | CB | MINÚSCULO | DRAGÃO

Percepção +16; visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Silvestre; telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +8, Diplomacia +8, Dissimulação +8, Furtividade +10, Natureza +4

For –2, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +0, **Car** +2

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +12, **Von** +11

PV 30; **Imunidades** paralisado, sono

Velocidade 4,5 metros, natação 6 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +10 (acuidade, mágico), **Dano** 1d4 perfurante

Magias Arcanas Espontâneas CD 18, ataque +10; **1º** (4 espaços) *lubrificar*, *objeto ilusório*, *sono*; **Truques Mágicos (1º)** *emaranhapé*, *luzes dançantes*, *prestidigitação*, *projétil telecinético*, *som fantasma*

Magias Arcanas Inatas CD 21; **4º** *invisibilidade* (somente em si)

Sopro ❖❖ (arcano, evocação, veneno) O dragão sopra gás eufórico em um cone de 3 metros. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 18 ou fica estupefata 2 e lenta 1 por 1d4 rodadas; em uma falha crítica, a duração é 1 minuto. O dragão-fada não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

ECOLOGIA DOS DRAGONETES

Dragonetes atingem a maturidade e se reproduzem muito mais cedo do que os dragões, o que significa que são uma ameaça muito mais comum do que seus poderosos ancestrais. Dragonetes da mesma espécie não têm dificuldade de viverem juntos, e frequentemente estabelecem covis em bolsões ermos apropriados às suas necessidades, como grutas pantanosas, cavernas rasas na costa ou poleiros na face de penhascos.

Dragonete

Vorazes, bestiais e guiados por instintos — dragonetes são monstros dracônicos primitivos que possuem uma fração da força aterrorizante de seus primos maiores, mas pouco de sua astúcia (se alguma). Embora sejam mais fracos, mais lentos e menos inclinados à razão do que os dragões, dragonetes ainda são uma ameaça a criaturas e assentamentos ao seu redor. Sua propensão por formar grupos de ataque — pequenos grupos sociais adequadamente chamados "tumultos" — os torna mais perigosos; um único tumulto de dragonetes do rio pode rapidamente devastar uma aldeia ribeirinha inteira, e tumultos errantes de dragonetes do deserto são uma praga para caravanas.

Dragonetes compartilham várias características físicas que os unem como espécie, a despeito de sua ampla variedade de habitats e habilidades. Por exemplo: dragonetes não possuem membros dianteiros, contando apenas com suas mandíbulas formidáveis e caudas de escamas grossas para atacar em caso de combate corpo a corpo. Entretanto, a maioria dos dragonetes prefere evitar o combate corpo a corpo, favorecendo usar seus sopros de uma distância confortável para causar devastação em áreas amplas enquanto sobrevoam o local. Finalmente, todos os dragonetes possuem pequenas reservas de poder dracônico ancestral que podem usar para executar incríveis feitos de velocidade.

Ovos de dragonetes

Embora o couro de dragonete não seja mais valioso do que o de qualquer outra criatura de tamanho similar, os ovos deles são mercadorias valiosas. Embora sejam usados como componentes para magias poderosas assim e até como alimento por várias culturas, os ovos de dragonetes são mais comumente chocados para que os filhotes sejam adestrados como montarias e guardiões.

Um dragonete comum põe uma ninhada de 2d4 ovos a cada 5 anos. Cada ovo choca entre 3 a 6 semanas e, durante este tempo, devem ser mantidos em condições apropriadas ao seu ambiente natural (talvez o aspecto mais difícil de se criar dragonetes). Embora geralmente seja fácil para criadores incubarem ovos de dragonetes do deserto ou da selva (que requerem temperaturas levemente altas para chocar) ou dragonetes do rio (que precisam ser submersos em água corrente), os ovos de dragonetes da chama e das geadas requerem temperaturas extremas para chocarem, que podem ser difíceis de se reproduzir em segurança.

Um ovo de dragonete possui Dureza 3, 5 PV e LQ 5. A coloração dos ovos de dragonetes varia levemente de uma espécie para a outra. Uma criatura deve ter sucesso em um teste de Natureza CD 20, ou um teste de Saber relevante CD 20 para identificar a espécie de dragonete de um ovo específico.

Uma vez que o dragonete nasça, ele grava na mente a primeira criatura que vê. Uma criatura gravada desta forma recebe +5 de bônus em testes de Natureza para treinar ou comandar aquele dragonete. O preço de mercado de um desses ovos varia de acordo com a região, o tipo de dragonete e o propósito exato que o comprador tenha em mente, mas normalmente depende do nível do dragonete. Como dragonetes são criaturas malignas, perigosas e inteligentes, muitas sociedades não apoiam o comércio de ovos de dragonete e criminalizam os que se dediquem a ele.

Um filhote de dragonete demora 2 anos para crescer até seu tamanho final. Um dragonete bem treinado pode ser uma montaria ou guardião temível, mas muitos pretensos cuidadores são devorados por seus investimentos devido à crueldade, excesso de confiança ou falta de perícia em geral.

DRAGONETE DO RIO

Embora as escamas brilhantes e as asas parecidas com nadadeiras destes dragonetes os concedam uma aparência que lembra a de um peixe fluvial, eles são, na verdade, parentes distantes dos dragões negros. Embora menores que a maioria dos dragonetes, os dragonetes do rio são mais do que capazes de assolar viajantes fluviais e estão igualmente confortáveis acima ou abaixo d'água. Esta flexibilidade permite que capturem uma ampla variedade de presas, de peixes e boggards a veados e o ocasional passageiro de barca.

DRAGONETE DO RIO — CRIATURA 3

NM | MÉDIO | ÁGUA | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +9; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Dracônico
Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +10, Furtividade +9, Intimidação +6, Sobrevivência +7
For +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** –1

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +7
PV 45; **Imunidades** inconsciente, paralisado; **Resistências** ácido 10
Açoitada com Cauda ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance da cauda do dragonete do rio realiza uma ação para Golpear ou fazer um teste de perícia. **Efeito** O dragonete do rio Golpeia com a cauda dele contra a criatura acionadora sofrendo –2 de penalidade. Se ele acertar, a criatura sofre –2 de penalidade de circunstância na rolagem acionadora.

Velocidade 6 metros, natação 9 metros, voo 15 metros
Corpo a Corpo ◆ presas +12, **Dano** 2d8+3 perfurante
Corpo a Corpo ◆ cauda +12 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+3 contundente
Frenesi Dracônico ◆◆ O dragonete do rio realiza dois Golpes de cauda e um Golpe de presas em qualquer ordem.
Muco Cáustico ◆◆ (ácido, arcano, evocação) O dragonete do rio cospe uma bola de muco cáustico até uma distância de 15 metros, que explode em 3 metros de raio. Criaturas dentro da explosão sofrem 4d6 de dano de ácido (Reflexos básico CD 19). Aqueles que falharem neste salvamento também sofrem 1d6 de dano persistente de ácido e sofrem –1,5 metros de penalidade de estado na Velocidade. Esta redução de Velocidade se encerra junto do dano persistente de ácido. O dragonete do rio não pode usar Muco Cáustico novamente por 1d6 rodadas.
Surto de Velocidade ◆ (movimento) O dragonete do rio se move até o dobro da Velocidade dele. Ele pode fazer isto três vezes por dia.

TESOURO DE DRAGONETES

Dragonetes compartilham do interesse dos dragões em tesouros, mas não possuem seu gosto apurado. O tesouro de um dragonete certamente conterá moedas, joias, gemas, equipamentos e até um ou dois itens mágicos, mas boa parte dele invariavelmente consistirá em armas quebradas, rochas brilhantes, pedaços de lixo e outros restos duvidosos de sucata.

DRAGONETE DA CHAMA

Parentes distantes dos dragões vermelhos, dragonetes da chama felizmente não possuem a inteligência e a ambição de seus primos maiores, mas não são menos territoriais ou violentos. Dragonetes da chama moram perto de vulcões e magma, mas não é incomum que vaguem para áreas próximas, como florestas ou colinas arborizadas. Suas escamas normalmente possuem tons de vermelho, ocasionalmente mudando para preto ou cinza esfumaçado ao longo das beiradas de suas asas e nas pontas de suas caudas.

DRAGONETE DA CHAMA — CRIATURA 5

CM | GRANDE | DRAGÃO | FOGO

Percepção +12; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro, visão na fumaça
Idiomas Dracônico
Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +12, Furtividade +9, Sobrevivência +10
For +5, **Des** +1, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +0

CAÇADORES DE DRAGONETES

A tentação de caçar um dragão é difícil de resistir para muitos aventureiros, mas realizar tal tarefa é algo bem perigoso. Aventureiros inescrupulosos são conhecidos por caçar dragonetes no lugar e usar troféus colhidos destas criaturas para enganar a população.

Visão na Fumaça não prejudica a visão de um dragonete da chama; ele ignora a condição ocultado por fumaça.

CA 22; **Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +10

PV 75; **Imunidades** fogo, inconsciente, paralisado; **Resistências** frio 10

Ataque de Oportunidade ↻ Somente presas.

Velocidade 6 metros, voo 15 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +14, **Dano** 2d8+5 perfurante mais 1d6 de fogo

Corpo a Corpo ❖ cauda +14 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+5 contundente

Frenesi Dracônico ❖❖ O dragonete da chama realiza dois Golpes de presas e um Golpe de cauda em qualquer ordem.

Sopro de Bola de Fogo ❖❖ (arcano, evocação, fogo) O dragonete da chama expele uma bola de chamas a uma distância de 54 metros, que explode em 6 metros de raio. Criaturas na explosão sofrem 6d6 de dano de fogo (Reflexos básico CD 22). O dragonete da chama não pode usar Sopro de Bola de Fogo novamente por 1d6 rodadas.

Surto de Velocidade ❖ (movimento) O dragonete da chama se move até o dobro da Velocidade dele. Ele pode fazer isto três vezes por dia.

DRAGONETE DA SELVA

Teoricamente relacionados a dragões verdes, dragonetes da selva são caçadores perigosos equipados com um veneno debilitante que é inoculado através de um grande ferrão serrilhado ou seu catarro nocivo. Suas asas são equipadas com garras vestigiais que permitem que ele manobre agilmente pela folhagem densa da selva, tanto em voo quanto no solo. Dragonetes da selva preferem emboscar sua presa usando táticas de guerrilha, pegando os membros mais fracos de um grupo e arrastando sua vítima para acabar sua refeição a seu bel-prazer.

DRAGONETE DA SELVA — CRIATURA 6

NM | GRANDE | DRAGÃO | TERRA

Percepção +13; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Dracônico

Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +13, Furtividade +13, Sobrevivência +11

For +5, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +1

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +13, **Von** +11

PV 90; **Imunidades** doença, inconsciente, paralisado, veneno

Torção de Cauda ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance do ferrão do dragonete da selva usa uma ação de movimento ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando. **Efeito** O dragonete da selva Golpeia com o ferrão dele. Se acertar, o dragonete da selva interrompe a ação da criatura.

Velocidade 6 metros, voo 15 metros; deslocamento da floresta

Corpo a Corpo ❖ presas +17, **Dano** 2d10+7 perfurante mais Atracar Predatório

Corpo a Corpo ❖ ferrão +17 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+7 perfurante mais veneno de dragonete da selva

Atracar Predatório Como Atracar, mas o Atracar do dragonete da selva não é encerrado se ele se distanciar. Em vez disso, ele carrega a criatura agarrada com ele. Um dragonete da selva não pode Voar enquanto estiver agarrando uma criatura, a menos que essa criatura também possa Voar.

Cuspir Veneno ❖❖ (veneno) Um dragonete da selva pode cuspir um globo do veneno dele a uma distância de 15 metros que explode em um raio de 3 metros. Aqueles na explosão devem obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 24 ou são expostos ao veneno de dragonete da selva. O dragonete da selva não pode usar Cuspir Veneno novamente por 1d6 rodadas.

Deslocamento da Floresta O dragonete da selva ignora terreno difícil e terreno difícil maior de folhagem não-mágica.

Frenesi Dracônico ❖❖ O dragonete da selva realiza dois Golpes de ferrão e um Golpe de presas em qualquer ordem.

Surto de Velocidade ❖ (movimento) O dragonete da selva se move até o dobro da Velocidade dele. Ele pode fazer isto três vezes por dia.

Veneno de Dragonete da Selva (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 24; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

WYVERN

Um wyvern é um dragonete peçonhento com uma reputação merecida de impaciência e agressividade. Com até 4,5 metros de distância e pesando até 500 quilos, o corpo resiliente de um wyvern permite que ele mergulhe com as unhas em presas grandes sem maiores riscos para si mesmo. Um wyvern usa seu impulso para atordoar o alvo antes de injetar nele um veneno abrasador ou carregá-lo para jogar de um penhasco próximo. Como wyverns não possuem força para levar sua presa intacta até o seu ninho, é muito mais provável que levantem sua vítima e a soltem de um penhasco ou barranco, deixando a gravidade fazer o seu trabalho antes de descer para colher partes da carcaça destroçada.

Conversas não atraem o interesse de um wyvern, pois a criatura normalmente só fala para provocar sua presa, clamar território ou demandar tributo. Mesmo assim, muitos wyverns apreciam humor negro e contos sobre atos violentos, particularmente se estes atos foram cometidos pelo contador da história. Um wyvern apropriadamente aplacado com comida, entretenimento e tesouro às vezes concorda em fornecer auxílio, seja oferecendo direções ou até servindo de montaria para um humanoide poderoso. Entretanto, este arranjo raramente dura mais que algumas semanas antes que o orgulho, malícia ou insolência do wyvern o leve a fugir ou até trair seus aliados. Apenas os verdadeiramente cruéis podem coagir um wyvern à servidão por um período extenso, pois a maioria desses dragonetes são tão egoístas que se esforçam ativamente para evitar ajudar os outros.

WYVERNS SÃO DRAGONETES?

Embora comumente classificados como dragonetes, wyverns exibem diferenças significativas da maioria dos outros tipos de dragonetes. Embora estudiosos debatam a relação precisa entre eles, nenhum discorda que eles exibam comportamento gregário e deferência geral um com o outro.

WYVERN — CRIATURA 6

NM | GRANDE | DRAGÃO

Percepção +13; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Dracônico
Perícias Acrobatismo +14, Atletismo +15, Furtividade +12
For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +3, **Car** +0

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +13
PV 95; **Imunidades** inconsciente, paralisado
Ataque de Oportunidade ↻
Ferrar ↻ **Acionamento** Uma criatura agarrada pelo wyvern falha criticamente em um teste de perícia para Escapar. **Efeito** O wyvern realiza um Golpe de ferrão contra a criatura acionadora.

Velocidade 6 metros, voo 18 metros
Corpo a Corpo ◆ presas +17, **Dano** 2d12+5 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +17, **Dano** 2d8+5 cortante mais Atracar
Corpo a Corpo ◆ ferrão +15 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+5 perfurante mais veneno de wyvern
Impulso Punitivo ◆ **Requerimentos** O wyvern agarrou uma criatura neste turno usando Mergulho Poderoso. **Efeito** O wyvern pode Voar à metade da Velocidade enquanto segurar a criatura nas garras dele, carregando-a junto a si e largando-a ao final do movimento realizado. Alternativamente, o wyvern pode Golpear a criatura usando o ferrão com +2 de bônus de circunstância.
Mergulho Poderoso ◆◆ (movimento) O wyvern Voa até a Velocidade de voo dele e deve se mover pelo menos 6 metros para frente e pelo menos 3 metros para baixo. Se encerrar o movimento com pelo menos um inimigo do tamanho dele ou menor em seu alcance, o wyvern pode realizar um Golpe de garra contra esse inimigo. Se a garra acertar, como uma ação livre o wyvern pode automaticamente Atracar o alvo ou deixá-lo prostrado.
Veneno de Wyvern (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 22; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 5d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 6d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 3** 8d6 de dano de veneno (1 rodada)

RECURSOS DE DRAGONETES

Embora todos os aventureiros saibam que couro de dragão pode ser manufaturado em armas ou armaduras potentes, o couro de dragonete não possui este valor intrínseco. Ainda assim, escamas e chifres de dragonetes são fisicamente impressionantes e podem parecer legítimos à primeira vista para um comprador ignorante. Artesões de couro inescrupulosos são conhecidos por usar couro de dragonetes para manufaturar e vender armaduras de couro de dragão falsas, por isso, compradores em potencial devem ficar atentos a enganações.

DRAGONETE DA GEADA

Dragonetes da geada representam um imenso perigo nos ermos congelados que chamam de lar, onde vagam para caçar presas como caribus, lobos, pequenos ursos e povos que habitam a tundra. Relacionados aos dragões brancos, estes dragonetes compartilham muitos hábitos e facetas da sua disposição com seus primos dracônicos. De fato, assim como dragões brancos estão entre os mais bestiais e covardes dos dragões, os dragonetes da geada estão entre os mais depravados e abertamente malévolos dos dragonetes. Eles também são especialmente insolentes e possuem uma maior tendência de entrar em brigas do que os outros dragonetes. Muitos dragonetes da geada encontraram seu fim tentando executar crueldades além de sua força, como tomar um castelo inteiro ou cidade fortificada sozinhos. Embora um único dragonete da geada possa causar muita destruição sozinho, contos de aldeões se unindo para defender seus lares destas ameaças são bem comuns.

Os campos de caça de um dragonete da geada são bem grandes. Aqueles que vivem nos cumes permanentemente congelados de montanhas são conhecidos por descer para capturar presas das terras baixas, deixando faixas de terra congelada por seu sopro como único sinal de sua passagem. Suas escamas cobertas de geada variam de um azul real profundo ao ciano puro e às vezes ostentam faixas esporádicas de violeta. Seu couro é mais fino do que o da maioria dos dragonetes; no momento em que inspira em preparação para lançar seu sopro congelante característico, o sangue azul-gelo do monstro pode ser visto sob suas escamas.

DRAGONETE DA GEADA — CRIATURA 7

CM | GRANDE | DRAGÃO | FRIO

Percepção +14; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro, visão na neve

Idiomas Dracônico

Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +17, Furtividade +15, Intimidação +14

For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +1

Visão na Neve não prejudica a visão de um dragonete da geada; ele ignora a condição ocultado por neve.

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +15, **Von** +14

PV 115; **Imunidades** frio, inconsciente, paralisado; **Fraquezas** fogo 10

Golpe Retaliador ↩ Acionamento Uma criatura no alcance da cauda do dragonete da geada causa dano ao dragonete da geada com um Golpe. **Efeito** O dragonete da geada realiza um Golpe com a cauda dele. Se o Golpe acertar, ele causa 1d6 de dano adicional.

Velocidade 6 metros, escavação 6 metros (somente neve), voo 15 metros; escalar gelo 6 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +17, **Dano** 2d12+8 perfurante mais 1d6 de frio

Corpo a Corpo ❖ cauda +17 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+8 contundente

Escalar Gelo Um dragonete da geada pode escalar sobre gelo como se ele possuísse a Velocidade de escalada listada. Ele ignora terreno difícil e terreno difícil maior por gelo e neve e não corre o risco de cair deslocando pelo gelo.

Frenesi Dracônico ❖❖ O dragonete da geada realiza dois Golpes de presas e um Golpe de cauda em qualquer ordem.

Sopro de Bruma Congelante ❖❖ (arcano, evocação, frio) O dragonete da geada cospe uma bola de líquido a 18 metros de distância, que explode em uma nuvem de bruma congelante de 6 metros de raio. Aqueles na explosão sofrem 8d6 de dano de frio (Reflexos básico CD 25). A bruma cobre todas as superfícies na área com uma camada de gelo escorregadio que transforma a área em terreno difícil por 2d4 rodadas. O dragonete da geada não pode usar Sopro de Bruma Congelante novamente por 1d6 rodadas.

Surto de Velocidade ❖ (movimento) O dragonete da geada se move até o dobro da Velocidade dele. Ele pode fazer isto três vezes por dia.

DRAGONETE DO DESERTO

Primos distantes dos dragões azuis sem a inteligência e os talentos mágicos de seus parentes, estes dragonetes habitantes de desertos ainda são perigosos predadores de emboscada que atacam viajantes e entrepostos isolados em busca de comida e suprimentos. Eles retêm a resistência a eletricidade de seus ancestrais e afinidade por ambientes arenosos. As escamas dos dragonetes do deserto variam entre a cor de marrom-ferrugem a bronze claro e outros tons ocres, imitando as cores das dunas que chamam de lar.

Dragonetes do deserto estão entre os mais leves e mais compactos dos dragonetes, embora isto não deva ser confundido com fragilidade. Seus chifres voltados para trás e asas finas como uma pena são adaptadas para facilitar ao máximo a escavação. De fato, o pescoço poderoso de um dragonete do deserto torna o ato de deslizar através da areia e outros sedimentos soltos tão fácil quanto andar sobre eles.

DRAGONETE DO DESERTO — CRIATURA 8

NM | GRANDE | DRAGÃO | TERRA

Percepção +15; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Dracônico
Perícias Acrobatismo +17, Atletismo +18, Furtividade +15, Intimidação +13, Sobrevivência +15
For +6, **Des** +3, **Con** +5, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +1

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +15, **Von** +13
PV 135; **Imunidades** inconsciente, paralisado; **Resistências** eletricidade 16
Deflexão com Asa ↻ **Acionamento** O dragonete do deserto é mirado com um ataque. **Efeito** O dragonete do deserto ergue a asa dele, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o dragonete do deserto estiver voando, ele desce 3 metros após o ataque ser concluído.

Velocidade 6 metros, escavação 6 metros (somente areia), voo 15 metros
Corpo a Corpo ◆ presas +20, **Dano** 2d12+8 perfurante mais 1d6 de eletricidade
Corpo a Corpo ◆ cauda +20 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+8 contundente mais Impelir 1,5 metros
Atacante Surpresa Na primeira rodada de combate, criaturas que ainda não tenham agido ficam desprevenidas para o dragonete do deserto.
Frenesi Dracônico ◆◆ O dragonete do deserto realiza dois Golpes de presas e um Golpe de cauda em qualquer ordem.
Sopro de Tempestade de Areia ◆◆ (arcano, eletricidade, evocação) Um dragonete do deserto pode cuspir uma bola de areia carregada eletricamente dele a uma distância de 18 metros que explode em uma nuvem de 4,5 metros de raio. Criaturas na área sofrem 9d6 de dano de eletricidade (Reflexos básico CD 27). A nuvem permanece por 1d4 rodadas, concedendo ocultação a todos dentro dela. O dragonete do deserto não pode usar Sopro de Tempestade de Areia novamente por 1d6 rodadas.
Surto de Velocidade ◆ (movimento) O dragonete do deserto se move até o dobro da Velocidade dele. Ele pode fazer isto três vezes por dia.

OUTROS DRAGONETES

Os dragonetes apresentados nestas páginas estão longe de serem os únicos tipos existentes. Dragonetes da floresta possuem couros verdes, cospem nuvens ácidas e podem ser encontrados em bosques temperados. Dragonetes da fenda, um dos mais poderosos de seu tipo, cospem vapores cáusticos adesivos e habitam ermos e regiões assoladas por desastres mágicos devastadores. Dragonetes do mar podem ser encontrados em oceanos por todo o mundo, dragonetes da lava em fendas vulcânicas, dragonetes da bruma ao longo de costas e mangues salgados e dragonetes do pináculo em colinas rochosas e escarpadas. Sem dúvida, muitos outros tipos de dragonetes espreitam nos cantos distantes do mundo!

ESPORÍDEOS DRAKAUTHIX

Quando um novo drakauthix explode de um corpo infestado de esporos, ele não possui nenhum método de defesa real. Entretanto, um esporídeo não precisa caçar até que fique bem maior. Cada esporídeo colhe material suficiente do corpo de onde emerge para crescer até o seu tamanho final ao longo de poucos dias. Após isto, o drakauthix se solta do teto da caverna e, faminto, imediatamente busca sua primeira refeição na caverna abaixo.

Drakauthix

O drakauthix é um fungo massivo que flutua no alto das maiores cavernas das Terras Sombrias, propelido por bexigas que sopram ar e esporos. Um caçador voraz, ainda que lento, o drakauthix prefere emboscar criaturas carnudas de cima, usando seus apêndices de gancho para içar suas vítimas para cima e alimentar-se delas. O processo digestivo do drakauthix é inteiramente externo — ele prende as vítimas em sua superfície cheia de esporos, que lentamente se alimentam e crescem através da carne antes que a carcaça infestada de esporos seja descartada. Conforme o corpo infestado atinge o solo abaixo, ele explode e solta uma nuvem de esporos, liberando uma hoste de filhotes chamados esporídeos que imediatamente corre para as paredes da caverna para se prender no teto e crescer.

O drakauthix se comporta com uma inteligência similar à maioria dos animais predatórios e frequentemente usa um método semelhante a carniceiros simbióticos para garantir presas, se aproveitando dos métodos de caça de limos e vermes que habitam os mesmo grandes sistemas de cavernas que eles. Quando uma criatura relativamente acéfala mata uma vítima, o drakauthix desce, fisga a carcaça recém-morta com suas gavinhas e puxa sua comida. O limo ou outra criatura acéfala que acabou de ter seu alimento roubado raramente se ressente e simplesmente segue em busca de um novo alvo, deixando o drakauthix digerir o corpo em paz. É claro, o drakauthix não está acima de se banquetear com presas mais ativas também, e pode atacar um aventureiro que esqueça de olhar para cima em busca de perigo ao explorar uma rede de cavernas misteriosas.

Algumas criaturas que habitam as Terras Sombrias, como os duergares, caçam drakauthixes por sua carne, que possui um gosto único com um sabor residual apimentado. Raças subterrâneas também fazem tinta de drakauthixes ao queimar suas carcaças, moer e pressionar as cinzas por um longo período até formar uma substância prateada.

DRAKAUTHIX — **CRIATURA 9**

N | ENORME | FUNGO

Percepção +17; visão no escuro, vista de esporos (impreciso) 18 metros

Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +20, Furtividade +17

For +7, **Des** +2, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

Vista de Esporos O drakauthix exala uma nuvem de esporos que ele usa para enxergar. Este é um sentido impreciso, que funciona somente em áreas sem correntes de vento fortes. Vista de esporos não funciona embaixo d'água.

CA 25; **Fort** +21, **Ref** +13, **Von** +15

PV 190; **Fraquezas** cortante 10, fogo 10

Esporos Obscurecentes Sempre que o drakauthix sofrer pelo menos 10 de dano cortante, ele libera uma nuvem de esporos marrons que tem o efeito de *bruma obscurecente* por 1 minuto, centrada ao redor do drakauthix. Este nuvem de esporos não se move com o drakauthix, nem é deslocada pelo movimento dele.

Velocidade voo 6 metros

Corpo a Corpo ❖ tentáculo +20 (alcance 9 metros), **Dano** 3d8+9 perfurante mais Atracar Aprimorado

Gavinhas de Esporos ❖ As gavinhas que cobrem o corpo do drakauthix se estendem e infestam criaturas adjacentes, causando 4d6 de dano de veneno e 1d6 de dano persistente de veneno. Uma criatura pode tentar um salvamento básico de Reflexos CD 27 para reduzir este dano, mas uma criatura agarrada pelo drakauthix sofre –4 de penalidade de circunstância neste salvamento.

Rebobinar ❖ O drakauthix puxa todas as criaturas que ele está agarrando 4,5 metros mais próximas dele.

Redemoinho de Ganchos ❖❖ O drakauthix gira, chicoteando criaturas ao redor dele. O drakauthix realiza um Golpe de tentáculo contra cada criatura no alcance dele.

Drow

Os primeiros drow foram elfos que fugiram de um cataclismo devastador para as profundezas do mundo há milhares de anos. Em sua jornada para baixo, eles sucumbiram a conflitos internos e discussões, atraindo a atenção de outras inteligências sinistras. Não se sabe se isto foi a influência de um lorde demônio específico, da Besta Bruta Rovagug ou de alguma outra força profana, mas, naquele momento, os elfos se transformaram tanto espiritual quanto fisicamente, maculando seus corações com desejos por crueldade, sadismo e violência. Os tons de seus olhos se tornaram um vermelho sinistro ou um branco descolorido e sua carne adotou um tom lavanda doentio que torna os drow prontamente reconhecíveis. Os drow também desenvolveram potentes habilidades mágicas e resistências que deram ainda mais poder a eles, mesmo que ao custo de suas almas.

Ao longo dos séculos seguintes, os drow desenvolveram uma sociedade extremamente poderosa e violentamente disfuncional, influenciada pela adoração a lordes demônios e direcionadas para fornecer poder e glória a um conjunto relativamente pequeno de casas nobres. Muitas destas casas nobres são de natureza matriarcal e possuem uma aliança com um específico lorde demônio patrono — mas as tradições comuns de adoração, guerra e magia aproximam essas conflituosas casas o bastante para impedir que a sociedade drow simplesmente se consuma por dentro. O medo de tornar-se alvo da ira de um superior — seja um professor, parente, comandante ou o demônio venerado — é o elo real que une a sociedade drow e este sistema é estimado igualmente pelo mais baixo servo drow e pela mais poderosa sacerdotisa drow.

Os drow são infames em todo o mundo, mas, até recentemente, a maioria das pessoas assumia que as histórias de elfos subterrâneos adoradores de demônios fossem apenas lendas assustadoras feitas para se compartilhar ao redor de uma fogueira. Hoje, a existência dos drow é uma verdade aceita, e embora sua presença nas sombrias cavernas subterrâneas seja perturbadora, eles parecem contentes em deixar o mundo da superfície em paz... por enquanto.

TORNANDO-SE UM DROW

Raramente, quando um elfo da superfície comete atos de crueldade horrendos o suficiente para atrair a atenção de um lorde demônio, a transformação em drow pode acontecer espontaneamente – mas estas transformações são raras o suficiente para serem consideradas lendas. Até agora não foi registrado nenhum caso conhecido de drow que voltaram a ser elfos.

Drow Guerreiro

Drow guerreiro treinam para dominar técnicas que infligem ferimentos profundos e sangramentos abundantes, além de exaurir seus inimigos usando virotes envenenados.

Drow Guerreiro — Criatura 1

CM | Médio | Drow | Elfo | Humanoide

Percepção +6; visão no escuro
Idiomas Élfico, Subterrâneo
Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +5, Furtividade +7, Intimidação +3
For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0
Itens armadura de couro, besta de mão (10 virotes), rapieira, veneno de letargia (2; *Pathfinder Livro Básico* 554)
Cegueira à Luz

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +9, **Von** +4; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia, +2 de estado em todos os salvamentos contra mental
PV 18; **Imunidades** sono
Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ◆ rapieira +9 (acuidade, desarmar, mortal 1d8), **Dano** 1d6+2 perfurante
Corpo a Corpo ◆ adaga de aparar +9 (acuidade, ágil, aparar, desarmar, versátil Ct), **Dano** 1d4+2 perfurante
Distância ◆ besta de mão +9 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6+1 perfurante mais veneno de letargia
Magias Divinas Inatas CD 14; **2º** *escuridão (à vontade); fogo feérico (à vontade);* **Truques Mágicos (2º)** *luzes dançantes*
Espetar ◆◆ O drow guerreiro Golpeia com a rapieira dele e recebe +1 de bônus de circunstância na rolagem de ataque. Uma criatura que sofrer dano do ataque sofre 1d6 de dano persistente de sangramento.
Saque Rápido ◆ O drow guerreiro saca uma arma usando a ação Interagir e depois Golpeia com essa arma.

DROW EXILADOS

Embora a sociedade drow seja maligna, nem todos os drow são presos a estas normas. Aqueles que buscam algo melhor na vida invariavelmente são exilados e frequentemente fogem para a superfície para escapar de seus parentes sinistros. Estes drow frequentemente vivem como eremitas, ou buscam sociedades onde as lendas sobre seu povo ainda não tenham chegado.

DROW LADINO

De coração solitário, drow ladinos não confiam em ninguém — menos ainda em seus companheiros matadores. Estes drow usam sua grande capacidade de atenção e adaptação para sobreviverem à natureza cruel de sua sociedade.

DROW LADINO — CRIATURA 2

CM | MÉDIO | DROW | ELFO | HUMANOIDE

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Élfico, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +8, Dissimulação +7, Furtividade +10, Ladroagem +8, Sociedade +4

For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** +1

Itens armadura de couro batido, besta de mão (10 virotes), espada curta, veneno de letargia (2; *Pathfinder Livro Básico* 554)

Cegueira à Luz

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +6; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia, +2 de estado em todos os salvamentos contra mental

PV 26; **Imunidades** sono

Esquiva Ágil ↻ **Requerimentos** O drow ladino não está sobrecarregado. **Acionamento** Uma criatura mira o drow ladino com um ataque e o drow é capaz de ver o atacante. **Efeito** O drow ladino se esquiva do golpe, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ espada curta +10 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+4 perfurante

Distância ❖ besta de mão +10 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6 perfurante mais veneno de letargia

Magias Divinas Inatas CD 16; **2º** *escuridão (à vontade); fogo feérico (à vontade);* **Truques Mágicos (2º)** *luzes dançantes*

Ataque Furtivo O drow ladino causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Saque Rápido ❖ Como drow guerreiro.

DROW SACERDOTISA

Muitas drow sacerdotisas veneram lordes demônios e outras divindades maléficas.

DROW SACERDOTISA — CRIATURA 3

CM | MÉDIO | DROW | ELFO | HUMANOIDE

Percepção +9; visão no escuro

Idiomas Abissal, Élfico, Subterrâneo

Perícias Dissimulação +8, Furtividade +7, Intimidação +8, Religião +9, Sociedade +5

For +1, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +1

Itens besta de mão (10 virotes), cota de malha, escudo de aço (Dureza 5, 20 PV, LQ 10), rapieira, símbolo religioso, veneno de letargia (4 doses; *Pathfinder Livro Básico* 554)

Cegueira à Luz

CA 20 (22 com escudo erguido); **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +11; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia, +2 de estado em todos os salvamentos contra mental

PV 39; **Imunidades** sono

Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ rapieira +9 (acuidade, desarmar, moral 1d8), **Dano** 1d6+2 perfurante

Distância ❖ besta de mão +9 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6 perfurante mais veneno de letargia

Magias Divinas Preparadas CD 21; **2º** *arma espiritual, ferir* **(×3),** *silêncio*; **1º** *benção, comando, medo*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia, estabilizar, intuir direção, ler aura, orientação*

Magias Divinas Inatas CD 17; **4º** *escuridão*; **3º** *dissipar magia, levitação* (×3); **2º** *escuridão (à vontade), fogo feérico (à vontade);* **1º** *comando (à vontade);* **Truques Mágicos (4º)** *luzes dançantes*

Duergar

Nas profundezas, os duergares clamam teimosamente para si as terras natais subterrâneas dos anões, tendo recusado-se a buscar a superfície junto com seus primos, os anões modernos. Uma divindade enânica exilada chamada Droskar ofereceu aos duergares a salvação dos horrores das Terras Sombrias, e, em troca, os duergares trabalhariam incessantemente em sua honra dentro de seu império subterrâneo. Escravagistas notórios, duergares regularmente saqueiam outros assentamentos das Terras Sombrias e outras comunidades da superfície em uma busca constante por seres vivos para trabalharem incessantemente em seus assentamentos rígidos e exaustivos.

Duergares são criaturas de pele cinza, frequentemente chamados de "cinzentos" pelos poucos anões da superfície dispostos a falar deles. Estes anões subterrâneos possuem uma forte conexão natural com vermes e é comum ver caravanas duergares puxadas por equipes de besouros imensos. A maioria dos duergares se devota à adoração de Droskar, um deus feitor cruel que demanda trabalho pesado além de orações regulares. A liderança duergar frequentemente consiste em poderosos servos divinos de Droskar, além de guerreiros incrivelmente robustos que usam sua proeza marcial para sobrepujar qualquer ameaça direta ao seu governo. Quase todos os aspectos da sociedade duergar são controlados por uma rígida hierarquia de liderança, com os feitores direcionando subordinados por todos os estilos de vida.

TRADIÇÕES OCULTISTAS

Diferente dos tradicionais praticantes enânicos de magia, os duergares abraçaram a prática do ocultismo. Todos os duergares possuem pelo menos algumas magias ocultistas inatas, uma das principais sendo a habilidade de aumentar magicamente seu tamanho. Este poder não apenas os auxilia a intimidar e coagir seus escravos, mas também serve como uma potente opção de combate contra seus muitos inimigos.

Duergar Atirador de Elite

Duergares atiradores de elite servem tanto como cobertura para equipes escravagistas quanto como franco-atiradores posicionados em torres para supervisionar alvos e outras áreas onde trabalhadores escravos labutam por horas. Duergares atiradores de elite também se especializam em métodos não letais de combate à distância — táticas que frequentemente usam para suprimir revoltas de escravos ou capturar escravos fugidos.

Duergar Atirador de Elite — Criatura 0

OM | MÉDIO | ANÃO | DUERGAR | HUMANOIDE

Percepção +4; visão no escuro
Idiomas Comum, Enânico, Subterrâneo
Perícias Atletismo +3, Furtividade +5
For +1, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –2
Itens besta (3 virotes de boleadeira e 10 virotes), camisão de malha, maça leve

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +4; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 16
Cegueira à Luz

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ maça leve +5 (acuidade, ágil, empurrar), **Dano** 1d4+1 contundente
Distância ❖ besta +7 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8 perfurante ou virote de boleadeira
Magias Ocultistas Inatas CD 12; **2º** *aumentar* (somente em si), *invisibilidade* (somente em si)
Virote de Boleadeira Este tiro não causa dano mas, em um acerto, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 16 ou fica prostrado e imobilizado até ser libertado com um teste bem-sucedido de Escapar CD 15. Este teste pode ser realizar pelo alvo ou por uma criatura adjacente a ele.

Duergar Bombardeiro

A alquimia intriga muitos duergares e suas tradições cruéis frequentemente os motivam a experimentar em escravos. Ansiosos em infligir dor e justificar o abuso como um método de expandir conhecimento, duergares bombardeiros frequentemente acompanham bandos escravagistas para que possam ter a chance de selecionar suas próximas cobaias entre as vítimas capturadas. Para os duergares bombardeiros, o arremesso de cada bomba representa uma nova oportunidade para observar a reação de seus alvos e registrar os resultados para aprimorar modificações futuras em suas misturas alquímicas.

COMUNIDADES DUERGAR

Comunidades duergar são encontradas nas profundezas do subterrâneo em ruínas de cidades enânicas abandonadas. Gerações de ocupação duergar resultaram na perda de grande parte da história enânica, pois os cinzentos honram sua divindade feitora remodelando a arte enânica tradicional em tópicos que elevam o seu deus exilado. Que os próprios duergares pareçam incapazes de alcançar os picos artesanais e arquitetônicos dominados por seus ancestrais enânicos é tanto uma fonte de frustração quanto de vergonha, algo que apenas alimenta um ressentimento maior dos habitantes da superfície.

DUERGAR BOMBARDEIRO — CRIATURA 1

OM | MÉDIO | ANÃO | DUERGAR | HUMANOIDE

Percepção +4; visão no escuro
Idiomas Comum, Enânico, Subterrâneo
Perícias Acrobatismo +6, Furtividade +6, Manufatura +6, Ocultismo +6, Sobrevivência +4
For +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +1, **Car** –1
Itens armadura de couro, ferramentas de alquimista, fogo alquímico menor infundido (2), frasco de ácido menor infundido (2), reagentes infundidos (2), martelo de guerra
Itens Infundidos Os itens de um duergar bombardeiro listados como infundidos duram 24 horas ou até a próxima vez em que ele realizar suas preparações diárias.

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +4; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 20
Cegueira à Luz

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ martelo de guerra +4 (empurrar), **Dano** 1d8+1 contundente
Distância ❖ bomba +8 (incremento de distância 9 metros, respingo), **Dano** varia por bomba
Magias Ocultistas Inatas CD 17; **2º** *aumentar* (somente em si), *invisibilidade* (somente em si)
Alquimia Rápida ❖ O duergar bombardeiro cria um único item alquímico a partir do livro de fórmulas dele (veja Fórmulas Alquímicas). Este item possui o traço infundido, mas permanece potente somente até o início do próximo turno do bombardeiro.
Bombardeiro Rápido ❖ O duergar pode usar Interagir para sacar uma bomba e então Golpear com ela.
Fórmulas Alquímicas (1º) bolsa emaranhapé menor, fogo alquímico menor, frasco de ácido menor
Lançador Longínquo O duergar bombardeiro possui um incremento de distância de 9 metros com as bombas dele (em vez de 6 metros).

DUERGAR FEITOR

Duergares sacerdotes do deus feitor Droskar frequentemente assumem funções de liderança em suas comunidades, avançando os objetivos de sua divindade através da coerção e amostras de força. Frequentemente chamados de duergares feitores, estes líderes frequentemente comandam duergares subordinados e escravos no mesmo fôlego, tratando os dois quase como se fossem iguais. Por isso, duergares feitores são odiados igualmente por escravos e escravagistas.

DUERGAR FEITOR — CRIATURA 2

OM | MÉDIO | ANÃO | DUERGAR | HUMANOIDE

Percepção +8; visão no escuro
Idiomas Comum, Enânico, Subterrâneo
Perícias Atletismo +7, Dissimulação +7, Intimidação +7, Ocultismo +5, Religião +6, Sobrevivência +6
For +2, **Des** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3
Itens cota de malha, malho, símbolo religioso

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +4, **Von** +8; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia, mente de ferro
PV 30
Mente de Ferro Duergar feitores automaticamente desacreditam todas as ilusões de 1º nível ou inferior.
Cegueira à Luz

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ malho +8 (empurrar), **Dano** 1d12+2 contundente
Magias Divinas Preparadas CD 18; **1º** *arma mágica*, *ferir*, *medo*; **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia*, *escudo místico*
Magias Ocultistas Inatas CD 18; **2º** *aumentar* (somente em si), *invisibilidade* (somente em si)
Derruba Eles! ❖ O duergar feitor bate seu malho no chão e invoca o nome de Droskar para incentivar seus aliados à ação. Todos os duergares aliados de nível igual ou inferior a até 6 metros do duergar feitor recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano até o final do próximo turno do duergar feitor.

Dullahan

Cavalgando um cavalo tão preto quanto a noite, o caçador sem cabeça conhecido como dullahan persegue e toma as cabeças daqueles que julga indignos de continuar vivendo. Quando se aproxima para matar, o dullahan primeiro sussurra o nome da vítima para então coletar rapidamente seu prêmio, conjurando uma onda de terror sobre todos que testemunhem a execução brutal.

Um dullahan se manifesta quando um guerreiro particularmente violento é decapitado e a sua alma se agarra teimosamente à existência material (ou tem sua entrada recusada no pós-vida). A maioria dos dullahans retorna às suas antigas terras natais, onde podem conseguir vingança contra aqueles que os prejudicaram em vida (ou os seus descendentes vivos). O conceito de justiça de um dullahan é rápido e impiedoso e ele é inabalável em sua causa uma vez que tenha selecionado um alvo.

Talvez mais do que vingança contra os vivos, um dullahan deseja sua própria cabeça apodrecida. Um indivíduo que porta a cabeça de um dullahan é de fato poderoso, pois o morto-vivo servirá relutantemente este mestre na esperança de reclamar seu crânio perdido. Ínferos poderosos, como diabos, comandam dullahans para coletar almas ou liderar seus exércitos, enquanto um mortal pode usar tal guerreiro morto-vivo para cumprir uma vendeta pessoal. Entretanto, não importa o posto ou situação do mestre, um dullahan não hesitará em matar seu senhor e reclamar sua cabeça caso a oportunidade se apresente.

Os dullahans geralmente estabelecem seus covis em ruínas abandonadas e tomadas de vegetação ou outros lugares dilapidados onde cabeças cortadas e outros troféus enfeitam as paredes. Alguns dullahans, por outro lado, estão contentes em simplesmente cometer seus feitos malévolos e deixar suas vítimas decapitadas nas ruas, presas na copa de árvores mortas ou jogadas sem cerimônia em um atoleiro.

Lendas dos Dullahan

Em Ustalav, moradores recitam lendas de um grupo de dullahans que guiam a "Carruagem dos Silenciosos", uma macabra carruagem funerária puxada por um grupo de cavalos espectrais. A oeste, entre as Terras dos Reis Linnorme, guerreiros ulfenos sussurram sobre dullahans que caçam suas vítimas usando matilhas de mastins negros infernais. Ao longo da costa oeste de Garunde, piratas e mercadores insistem sobre a existência de um navio de velas negras tripulado inteiramente por marinheiros mortos-vivos sem cabeças.

DULLAHAN — CRIATURA 7

INCOMUM | OM | MÉDIO | MORTO-VIVO

Percepção +14; sentido vital 18 metros
Idiomas Comum, Necril
Perícias Atletismo +15, Furtividade +13, Intimidação +17, Sobrevivência +15
For +6, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +4
Itens armadura completa, *espada longa +1*, *machadinha +1*

CA 28; **Fort** +13, **Ref** +15, **Von** +17
PV 95, cura acelerada 5; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, medo, paralisado, veneno; **Fraquezas** bondoso 5
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 9 metros, CD 23

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ *espada longa afiada* +18 (mágico, versátil Pf), **Dano** 1d8+10 cortante
Corpo a Corpo ❖ *machadinha afiada retornante* +17 (ágil, amplitude, mágico), **Dano** 1d6+10 cortante
Corpo a Corpo ❖ punho +18 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+10 contundente
Distância ❖ *machadinha afiada retornante* +14 (ágil, arremesso 3 metros, mágico), **Dano** 2d8+10 cortante
Caçador de Cabeça Qualquer arma cortante que um dullahan empunhar se torna *afiada*, e qualquer machadinha que ele empunhar se torna *retornante*. Se o dullahan matar uma criatura com um acerto crítico usando uma arma cortante, o alvo é decapitado como se o dullahan tivesse usado Ceifar no alvo. Estes efeitos permanecem ativos somente enquanto o dullahan empunhar a arma.
Ceifar ❖❖ O dullahan remove a cabeça de uma criatura morta no alcance. Cada criatura na área da presença aterradora do dullahan deve tentar um novo salvamento, mesmo se estiver temporariamente imune.
Convocar Montaria ❖❖ (conjuração, ocultista) O dullahan conjura um cavalo de guerra (página 60) com ajustes de elite (página 6) e o traço ínfero. Esta montaria permanece com ele até ser morta, até o dullahan a Dispensar ou até o dullahan convocar outra montaria.

LOCALIZAÇÃO DE ELANANXES

Embora muitos elananxes habitem o estranho reino do Primeiro Mundo, alguns também são nativos do Plano Material. Elananxes preferem habitar regiões onde existem muitas criaturas inteligentes para perseguir, caçar e comer e preferem bosques e colinas como campos de caça principais.

Elananx

Estes estranhos felinos feéricos aparentam ser linces grandes e amplos à distância, mas um olhar mais próximo revela que algo está errado. Suas formas tremeluzem e ondulam de calor, e seus olhos possuem o brilho interno de minúsculas chamas tremeluzentes. Seu pelo exala um cheiro pungente de folhas mortas queimadas em uma fogueira. Ainda assim, qualquer um que observe um elananx caçando ou atacando suas presas pode notar que não se trata de meros predadores, pois eles agem com instintos astutos e cruéis e apreciam a dor que infligem.

Elananxes normalmente caçam sozinhos, mas às vezes estes caçadores astutos e maliciosos do Primeiro Mundo se reúnem em grupos chamados "ondulações" para caçar presas grandes. Como muitos gatos domésticos, elananxes não se contentam ao meramente rastrear e devorar sua presa, mas preferem brincar com suas vítimas, encontrando alegria e empolgação com o medo e a dor causada. Muitos elananxes usam sua habilidade de dispersar brasas para iludir a sua presa logo antes do fim da caçada, enquanto outros são mais egoístas e preferem garantir a sua sobrevivência para o caso de um ataque inesperado.

Devido a seus modos espertos e maliciosos, elananxes são os companheiros de caça preferidos dos barretes vermelhos (página 39), que fazem grandes esforços para firmar amizade ou acordos com estas criaturas. Barretes vermelhos também gostam muito de caçadas onde elananxes competem buscando uma única criatura. Embora sejam grandes o suficiente para servir como montarias para barretes vermelhos, elananxes detestam ser cavalgados e resistem ferozmente a tais tentativas — nada é mais certo de fazer um elananx supostamente amigável se voltar contra um aliado barrete vermelho do que uma tola tentativa de tratar este felino feérico como um cavalo!

Elananxes possuem uma estranha afinidade com incêndios florestais. Como são imunes ao dano causado pelas chamas, eles adoram saltar e uivar pelas ruínas ardentes e esfumaçadas do inferno florestal. Alguns até são conhecidos por usar suas mordidas ardentes para iniciar incêndios deliberadamente, apenas para apreciar a beleza das chamas combinadas com a inevitável dor que tais desastres infligem em outras criaturas.

ELANANX — **CRIATURA 6**

NM | MÉDIO | FADA | FOGO

Percepção +14; visão no escuro

Idiomas Silvestre (incapaz de falar qualquer idioma)

Perícias Acrobatismo +14, Atletismo +14, Sobrevivência +14 (+17 para Rastrear)

For +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** –2

CA 24; **Fort** +12, **Ref** +16, **Von** +12

PV 95; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** ferro frio 5

Dispersão em Brasas ↻ (fogo, primal, transmutação) **Frequência** uma vez por dia. **Acionamento** O elananx sofre dano de uma fonte hostil. **Efeito** O elananx se dispersa em uma nuvem de fumaça e brasas, preenchendo o espaço dele e uma emanação de 6 metros. Enquanto estiver nesta forma, o elananx não pode ser atacado ou mirado e não ocupa espaço. Qualquer coisa dentro desta nuvem fica ocultada, e qualquer criatura que encerrar o turno dela dentro dela sofre 2d6 de dano de fogo. No começo do turno dele, o elananx retorna à sua forma normal em qualquer quadrado que a nuvem cobrir. Se o elananx Golpear uma criatura usando a primeira ação dele após retornar à forma normal, o alvo fica desprevenido e o Golpe causa 1d6 de dano de fogo extra.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +16 (mágico), **Dano** 2d6+8 perfurante e 1d6 de fogo

Distância ❖ garra +16 (ágil), **Dano** 2d6+8 cortante

Ataque de Matilha O elananx causa 1d6 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do elananx.

Bote ❖ O elananx Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Se o elananx iniciar esta ação escondido, ele permanece escondido até depois de realizar o Golpe desta habilidade.

Elefante

Imediatamente reconhecíveis por suas trombas preênseis e longas e presas impressionantes, elefantes possuem características diferentes dependendo de onde são encontrados. Eles são usados como bestas de carga em muitas regiões, mas são extremamente espertos e devem ser lidados com cuidado.

ELEFANTE

Aqueles que vivem perto de elefantes aprendem a evitar irritar estas poderosas bestas, mas mesmo com precauções, elas ainda estouram. Existe pouco que uma única pessoa possa fazer quando um elefante fica enfurecido. Além disso, uma manada de elefantes irritados ou amedrontados pode facilmente destruir uma aldeia inteira.

ELEFANTE — CRIATURA 7

N | ENORME | ANIMAL

Percepção +13; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Atletismo +17, Sobrevivência +15
For +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 23; **Fort** +18, **Ref** +11, **Von** +13
PV 130

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ◆ presa longa +16 (alcance 3 metros), **Dano** 3d8+9 perfurante
Corpo a Corpo ◆ tromba +18 (alcance 4,5 metros), **Efeito** agarrar com tromba
Corpo a Corpo ◆ pata +16 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+9 contundente
Agarrar com Tromba Uma criatura Média ou menor atingida pela tromba do elefante é agarrada. Se o elefante se mover, ele pode carregar a criatura agarrada com ele.
Atropelar ◆◆◆ Grande ou menor, pata, CD 24

MAMUTE

Encontrado principalmente em climas mais frios, mamutes estão acostumados a lidar com predadores desesperados e perigosos, atropelando e esmagando seus inimigos enquanto usam suas grandes presas com eficiência. Humanoides que habitem as terras duras e congeladas dependem da força do mamute para ajudá-los a sobreviver.

MAMUTE — CRIATURA 10

N | ENORME | ANIMAL

Percepção +18; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Atletismo +22, Sobrevivência +19
For +8, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 29; **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +18; +2 de estado em todos os salvamentos contra frio
PV 190
Adaptação ao Frio O mamute reduz os efeitos que ele sofre de ambientes frios em um passo.

Velocidade 13,5 metros
Corpo a Corpo ◆ presa longa +22 (alcance 4,5 metros), **Dano** 3d8+12 perfurante
Corpo a Corpo ◆ tromba +22 (alcance 4,5 metros), **Efeito** agarrar com tromba
Corpo a Corpo ◆ pata +22 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+12 contundente
Agarrar com Tromba Como elefante.
Atropelar ◆◆◆ Grande ou menor, pata, CD 28
Presas Longas Duplas ◆ O mamute realiza dois Golpes com presa longa, cada um contra uma criatura diferente. Isto conta como um ataque para a penalidade por ataques múltiplos do mamute, mas a penalidade aumenta somente após os dois ataques serem realizados.

RECURSOS DE ELEFANTES

As presas de elefantes são um tesouro muito procurado, o marfim de uma única presa potencialmente alcançando centenas de moedas de ouro. Aqueles que valorizam a presença majestosa do elefante são defensores apaixonados das criaturas, tornando perigosa a caça por marfim.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDIC

OUTROS ELEMENTAIS

Quando energias de planos elementais se misturam, podem se formar vidas elementais incomuns. A combinação de fogo e terra, por exemplo, pode gerar elementais de magma, enquanto ar e água podem criar elementais de gelo. Elementais do relâmpago se formam de uma conjunção de fogo e ar, enquanto água e terra geram elementais de lama. É possível que, na vastidão do Grande Além, elementais ainda mais incomuns possam existir, embora sejam tão raros quanto são estranhos.

Elemental da Água

Elementais da água podem ser muito destrutivos, mas frequentemente não de forma intencional; assim como a água pode trazer vida aos necessitados no Plano Material, suas ondas podem golpear costas e suas chuvas podem inundar cidades. Elementais da água são similarmente difíceis de se prever.

TUBARÃO DE SALMOURA

Tubarões de salmoura são elementais mortais que vagam pelos oceanos intermináveis do Plano da Água.

TUBARÃO DE SALMOURA — CRIATURA 3

N | PEQUENO | ÁGUA | AQUÁTICO | ELEMENTAL

Percepção +8; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +10, Furtividade +11, Sobrevivência +8

For +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +6

PV 45; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** fogo 5

Velocidade 4,5 metros, natação 15 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +11, **Dano** 1d12+7 perfurante mais Atracar

Imersão Profunda ❖ O tubarão de salmoura mergulha na água, movendo-se até o dobro da Velocidade de natação dele em linha reta vertical. Ele pode usar esta habilidade enquanto está agarrando uma criatura.

CACHOEIRA VIVA

Cachoeiras vivas são colunas de água agitada em forma humanoide.

CACHOEIRA VIVA — CRIATURA 5

N | GRANDE | ÁGUA | AQUÁTICO | ELEMENTAL

Percepção +10; visão no escuro

Perícias Atletismo +13, Furtividade +12

For +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +0

Ligação com a Água Quando não estiver tocando a água, a cachoeira viva fica lenta 1 e não pode usar reações.

CA 20; **Fort** +14, **Ref** +12, **Von** +10

PV 90; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** fogo 5

Vórtice (água, aura) 9 metros. Água na aura que também esteja no mesmo corpo de água que a cachoeira viva é terreno difícil para criaturas Nadando que não possuam o traço água.

Velocidade 6 metros, natação 18 metros

Corpo a Corpo ❖ onda +15 (alcance 3 metros), **Dano** 2d8+7 contundente mais Impelir ou Puxar 1,5 metros

Encharcar ❖ (abjuração, água, arcano) O elemental apaga todos os fogos em uma emanação de 1,5 metros. Ele extingue todos os fogos não-mágicos automaticamente e tenta neutralizar fogos mágicos (+14 de modificador de neutralização).

QUATOIDE

Quatoides são elementais peculiares e misteriosos nativos do Plano da Água que se parecem com polvos de quatro tentáculos com faces estranhamente humanoides em seus mantos.

QUATOIDE — CRIATURA 7

N | PEQUENO | ÁGUA | AQUÁTICO | ELEMENTAL

Percepção +18; visão no escuro
Idiomas Aquan, Comum
Perícias Atletismo +15, Diplomacia +12, Furtividade +13, Ocultismo +17, Saber de Elementais +17, Sociedade +17
For +4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +1

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +15, **Von** +18
PV 120; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** contundente 5, fogo 5
Bioluminescência Calmante (aura, emoção, mental, visual) 9 metros. A aura emana luz fraca. Criaturas na emanação recebem +2 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos de emoção. O quatoide pode ativar ou desativar a bioluminescência calmante dele como uma ação única que possui o traço concentração.

Velocidade 7,5 metros, natação 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ tentáculo +16 (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+6 contundente mais Atracar
Magias Primais Inatas CD 27, ataque +17; **2º** *empurrão hidráulico* (à vontade)
Constrição ❖ 1d12+6 contundente, CD 25

MESTRE DAS MARÉS

Mestres das marés usam seu poder sobre as ondas e a água para afogar seus inimigos.

MESTRE DAS MARÉS — CRIATURA 9

N | GRANDE | ÁGUA | AQUÁTICO | ELEMENTAL

Percepção +18; visão no escuro
Idiomas Aquan
Perícias Atletismo +20, Furtividade +19
For +5, **Des** +5, **Con** +5, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +0
Ligação com a Água Como cachoeira viva.

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +21, **Von** +15
PV 155; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** fogo 10
Vórtice (água, aura) 12 metros. Como cachoeira viva.

Velocidade 9 metros, natação 24 metros
Corpo a Corpo ❖ onda +21 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d12+11 contundente mais Impelir ou Puxar 3 metros
Encharcar ❖ (abjuração, água, arcano) Como cachoeira viva, mas 3 metros de emanação e +20 de modificador de neutralização.

TSUNAMI ELEMENTAL

Tsunamis elementais são imensos e destrutivos.

TSUNAMI ELEMENTAL — CRIATURA 11

N | ENORME | ÁGUA | AQUÁTICO | ELEMENTAL

Percepção +22; visão no escuro
Idiomas Aquan
Perícias Atletismo +23, Furtividade +23
For +6, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0
Ligação com a Água Como cachoeira viva.

CA 31; **Fort** +21, **Ref** +22, **Von** +19
PV 195; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** fogo 10
Vórtice (água, aura) 15 metros. Como cachoeira viva.

Velocidade 10,5 metros, natação 30 metros
Corpo a Corpo ❖ onda +24 (alcance 6 metros), **Dano** 2d12+12 contundente mais Impelir ou Puxar 3 metros
Encharcar ❖ (abjuração, água, arcano) Como cachoeira viva, mas 6 metros de emanação e +20 de modificador de neutralização.
Surto ❖❖ O tsunami elemental expande rapidamente o espaço dele para preencher a área de seu vórtice. Criaturas na emanação do vórtice sofrem 5d12+6 de dano contundente (Fortitude básico CD 31). Uma criatura que falhar neste salvamento é Empurrada 6 metros. O tsunami elemental então retrai ao espaço anterior dele. O tsunami elemental não pode usar Surto novamente por 1d4 rodadas.

ELEMENTAIS MONSTRUOSOS

Alguns elementais são mais do que encarnações vivas de ar, terra, fogo ou água. Criaturas como os gênios (páginas 182–185), o uthul (página 323) ou o zaramuun (página 339) possuem ecologias e sociedades próprias e complexas. Embora estas criaturas originalmente derivem de um Plano Elemental, elas frequentemente podem ser encontradas no Plano Material.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

SERES ELEMENTAIS

Os Planos Elementais — reinos primordiais definidos pelos aspectos da água, ar, fogo ou terra — são o lar de um grupo de seres diversos conhecidos como elementais. Conjuradores no Plano Material convocam elementais em busca de auxílio, embora estas criaturas enigmáticas também possam viajar para o mundo dos mortais através de portais e fendas interplanares. Os elementais nestas páginas exemplificam as criaturas dos Planos Elementais, mas esta lista não é, de forma alguma, completa.

Elemental do Ar

Oriundos do Plano do Ar, estes seres se manifestam em uma variedade de tamanhos e formas.

Falcão Zéfiro

Falcões zéfiros vagam em grandes bandos entre as correntes do Plano do Ar.

Falcão Zéfiro — Criatura 3

N | Pequeno | Ar | Elemental

Percepção +7; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +13, Furtividade +11

For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +0, **Car** +0

CA 21; **Fort** +6, **Ref** +13, **Von** +7

PV 36; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Velocidade voo 15 metros

Corpo a Corpo ◆ asa +11 (acuidade, ágil), **Dano** 1d8+4 cortante

Ataque Circulando ◆◆ O falcão zéfiro voa até metade da Velocidade dele, realiza dois Golpes de asa e Voa até metade da Velocidade dele novamente para retornar à sua localização original. A segunda metade deste movimento não aciona reações. Ambos os ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do falcão zéfiro, mas a penalidade aumenta somente após ambos os ataques serem realizados.

Redemoinho Vivo

Um redemoinho vivo possui a aparência de um pé-de-vento de forma vagamente humanoide.

Redemoinho Vivo — Criatura 5

N | Médio | Ar | Elemental

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Auran

Perícias Acrobatismo +16, Furtividade +14

For +3, **Des** +5, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +0

CA 24; **Fort** +9, **Ref** +16, **Von** +10

PV 50; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Dispersar ↻ **Acionamento** O redemoinho vivo sofre dano de uma ação hostil. **Efeito** O redemoinho vivo se dispersa. Até o final do turno atual, ele não pode ser atacado ou mirado, não ocupa um espaço e quaisquer auras ou emanações que ele tenha são suprimidas. Ao final do turno, o redemoinho vivo se reforma em qualquer espaço que ele possa caber a até 7,5 metros de onde se dispersou, e quaisquer auras ou emanações que ele tenha são restauradas, desde que a duração não tenha acabado enquanto ele estava dispersado.

Velocidade voo 15 metros; ligeireza

Corpo a Corpo ◆ lufada +14 (acuidade, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+7 contundente mais Impelir 1,5 metros

Ligeireza O movimento do redemoinho vivo não aciona reações.

Perseguidor Invisível

Perseguidores invisíveis desprezam os mortais devido à natureza desagradável das tarefas violentas que seus convocadores normalmente exigem que executem no Plano Material.

Perseguidor Invisível — Criatura 7

N | Médio | Ar | Elemental

Percepção +16; visão no escuro

Idiomas Auran

Perícias Acrobatismo +16, Furtividade +18, Sobrevivência +15 (+19 para Rastrear)

For +3, **Des** +6, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +0

CA 26; **Fort** +14, **Ref** +18, **Von** +11

PV 70; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Naturalmente Invisível O perseguidor invisível fica invisível a todo tempo. Quando realizar qualquer tipo de ação hostil, um contorno vago da forma humanoide dele fica levemente visível por um curto período de tempo, tornando-o escondido em vez de indetectado, até o início do próximo turno dele.

Velocidade 7,5 metros, voo 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +18 (acuidade, ágil), **Dano** 1d10+5 contundente

Ataque Furtivo O perseguidor invisível causa 2d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Rastreador Rápido O perseguidor invisível se move à Velocidade total enquanto Rastreia.

SENHOR DA TEMPESTADE

Senhores da tempestade travam batalhas para clamar territórios importantes dentro do Plano do Ar.

SENHOR DA TEMPESTADE — CRIATURA 9

N | GRANDE | AR | ELEMENTAL

Percepção +18; visão no escuro

Idiomas Auran

Perícias Acrobatismo +20, Furtividade +18

For +4, **Des** +7, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +0

CA 30; **Fort** +15, **Ref** +20, **Von** +16

PV 120; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Ventos Fortes (ar, aura) 6 metros. O ar na emanação é terreno difícil para criaturas Voando que não possuam o traço ar.

Dispersar ↻ Como redemoinho vivo, mas o senhor da tempestade reforma a até 15 metros.

Velocidade voo 22,5 metros; ligeireza

Corpo a Corpo ❖ lufada +20 (acuidade, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d12+10 contundente mais Impelir 1,5 metros

Distância ❖ açoitada relampejante +20 (incremento de distância 15 metros), **Dano** 2d12+4 eletricidade

Ligeireza O movimento do senhor da tempestade não aciona reações.

FURACÃO ELEMENTAL

Furacões elementais incorporam a ferocidade de violentas tempestades de vento.

FURACÃO ELEMENTAL — CRIATURA 11

N | ENORME | AR | ELEMENTAL

Percepção +20; visão no escuro

Idiomas Auran

Perícias Acrobatismo +24, Furtividade +22

For +6, **Des** +7, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

CA 32; **Fort** +19, **Ref** +24, **Von** +18

PV 140; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Ventos Fortes (ar, aura) 12 metros. Como senhor da tempestade.

Dispersar ↻ Como redemoinho vivo, mas o senhor da tempestade reforma a até 30 metros.

Velocidade voo 30 metros; ligeireza

Corpo a Corpo ❖ lufada +24 (acuidade, alcance 6 metros), **Dano** 2d10+12 contundente mais Impelir 3 metros

Distância ❖ açoitada relampejante +24 (incremento de distância 22,5 metros), **Dano** 2d12+6 eletricidade

Ligeireza O movimento do furacão elemental não aciona reações.

Sopro ❖❖ (ar) O elemental sopra um cone de ar de 9 metros. Criaturas no cone devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 29 ou são empurradas pelo elemental. Uma criatura empurrada contra um objeto sólido para de se mover e sofre 10d6 de dano contundente. O furacão elemental não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura é Empurrada 6 metros.

Falha A criatura é Empurrada 12 metros.

Falha Crítica A criatura é Empurrada 12 metros e fica prostrada.

ELEMENTAIS PRIMAIS

Os mais conhecidos de todos os elementais são os elementais primais: criaturas compostas inteiramente de água, ar, fogo ou terra com formas vagamente humanoides. Muitos dos elementais primais são nomeados de acordo com desastres naturais, daqueles em escala relativamente pequena (e aproximadamente o tamanho de humanoides Médios) aos muito maiores (frequentemente do tamanho de pequenas construções). Elementais primais frequentemente podem ser encontrados em áreas onde os desastres que os nomeiam ocorreram recentemente.

VÓRTICES ELEMENTAIS

Onde as fronteiras entre os planos são finas, elementais se manifestam no mundo através de vórtices agitados. Tais portais podem se abrir no coração de um vulcão, nas profundezas de uma fossa oceânica, em regiões assoladas por terremotos ou dentro de grandes tempestades.

Elemental do Fogo

Elementais do fogo são manifestações destrutivas do ardente Plano do Fogo.

RATO DE BRASAS

Estes roedores gigantes são feitos de carvão ardente e fogo elemental, e uma fumaça tóxica emana continuamente de sua carne flamejante.

RATO DE BRASAS — CRIATURA 3

N | PEQUENO | ELEMENTAL | FOGO

Percepção +9; visão no escuro, visão na fumaça

Perícias Acrobatismo +10, Furtividade +10, Sobrevivência +9

For +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

Visão na Fumaça não prejudica a visão de um rato de brasas; ele ignora a condição ocultado por fumaça.

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +12, **Von** +6

PV 45; **Imunidades** fogo, paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** frio 5

Fumaça Fétida (aura, fogo) 1,5 metros. Uma criatura que entrar ou iniciar o turno dela na aura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 22 ou fica enjoada 1. Tudo dentro da aura, incluindo o rato de brasas, fica ocultado por fumaça.

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +10 (acuidade), **Dano** 1d8+4 de fogo mais 1d4 persistente de fogo

INCÊNDIO VIVO

Incêndios vivos se parecem com humanoides feitos de fogo vivo.

INCÊNDIO VIVO — CRIATURA 5

N | MÉDIO | ELEMENTAL | FOGO

Percepção +10; visão no escuro, visão na fumaça

Idiomas Ignan

Perícias Acrobatismo +13

For +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +3, **Car** +0

Visão na Fumaça não prejudica a visão de um incêndio vivo; ele ignora a condição ocultado por fumaça.

CA 22; **Fort** +11, **Ref** +15, **Von** +10

PV 80, explosão; **Imunidades** fogo, paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** frio 5

Explosão (fogo) Quando o incêndio vivo morre, ele explode, causando 3d6 de dano de fogo a cada criatura em uma emanação de 3 metros (Reflexos básico CD 19).

Velocidade 15 metros

Corpo a Corpo ❖ gavinha +15 (acuidade, ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+6 de fogo mais 2d4 persistente de fogo

Distância ❖ salpico de fogo +15 (incremento de distância 18 metros), **Dano** 2d6+3 de fogo

SALAMANDRA

Cada salamandra tem um torso inferior serpentino e um corpo superior humanoide, além de um focinho reptiliano dentuço. Sua afinidade com crueldade e violência os coloca em uma aliança próxima com os demônios do Abismo.

SALAMANDRA — CRIATURA 7

CM | MÉDIO | ELEMENTAL | FOGO

Percepção +15; visão no escuro

Idiomas Comum, Ignan

Perícias Acrobatismo +12, Atletismo +17, Dissimulação +12, Intimidação +14, Manufatura +15 (+17 para ferraria), Sociedade +13

For +4, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +1

Itens *ranseur +1*

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +16, **Von** +13

PV 125; **Imunidades** fogo, paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** frio 10

Ataque de Oportunidade ↩

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ *ranseur* +18 (alcance 3 metros, desarmar, mágico), **Dano** 2d10+7 perfurante
Corpo a Corpo ❖ cauda +17 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d8+7 contundente mais 1d6 de fogo e Atracar
Armadura de Chamas ❖ A salamandra carrega suas chamas internas. Até o início do próximo turno dela, ela recebe +2 de bônus de circunstância na CA e, quando uma criatura adjacente tocá-la ou atingi-la com um ataque físico, essa criatura sofre 2d6 de dano persistente de fogo, a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Reflexos CD 25.
Constrição ❖ 1d8+4 contundente mais 1d6 de fogo, CD 25

SERPE DE FOGO

Serpes de fogo vivem em tubos de lava derretida encontradas por todo o Plano do Fogo.

SERPE DE FOGO — CRIATURA 9

N | ENORME | ELEMENTAL | FOGO

Percepção +16; visão no escuro, visão na fumaça
Idiomas Ignan
Perícias Acrobatismo +20
For +5, **Des** +5, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +0
Visão na Fumaça não prejudica a visão de uma serpe de fogo; ela ignora a condição ocultado por fumaça.

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +20, **Von** +15
PV 165, explosão; **Imunidades** fogo, paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** frio 10
Calor Intenso (aura, fogo) 3 metros, 4d6 de fogo, Reflexos básico CD 25.
Explosão (fogo) Como incêndio vivo, mas 6d6 de dano de fogo e CD 28.

Velocidade 18 metros
Corpo a Corpo ❖ cauda +20 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+11 de fogo mais 2d8 persistente de fogo
Distância ❖ salpico de fogo +20 (incremento de distância 18 metros), **Dano** 2d8+6 de fogo
Sopro ❖❖ (evocação, fogo, primal) A serpe de fogo sopra um cone de 9 metros que causa 7d6 de fogo e 2d8 de dano persistente de fogo a cada criatura no cone (Reflexos básico CD 28). A serpe de fogo não pode usar Sopro novamente pode 1d4 rodadas.

INFERNO ELEMENTAL

Conflagrações ambulantes de fogo inimaginavelmente quente, os infernos elementais são arautos da destruição e do caos desenfreado.

INFERNO ELEMENTAL — CRIATURA 11

N | ENORME | ELEMENTAL | FOGO

Percepção +20; visão no escuro, visão na fumaça
Idiomas Ignan
Perícias Acrobatismo +21
For +6, **Des** +6, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0
Visão na Fumaça não prejudica a visão de um inferno elemental; ele ignora a condição ocultado por fumaça.

CA 31; **Fort** +21, **Ref** +23, **Von** +19
PV 210, explosão; **Imunidades** fogo, paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** frio 15
Calor Intenso (aura, fogo) 3 metros, 7d6 de fogo, Reflexos básico CD 28.
Explosão (fogo) Como incêndio vivo, mas 7d6 de dano de fogo e CD 30.

Velocidade 21 metros
Corpo a Corpo ❖ gavinha +24 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10+12 de fogo mais 3d8 persistente de fogo
Distância ❖ salpico de fogo +24 (incremento de distância 18 metros), **Dano** 2d10+6 de fogo
Chamas Azuis Quando o inferno elemental atingir um acerto crítico, o corpo dele se cobre de chamas azuis, aumentando o dano do calor interno e Salto do Inferno dele em 3d6 até o início do próximo turno dele.
Salto do Inferno ❖❖ (fogo) O inferno elemental salta horizontalmente e verticalmente com altura e distância máximas igual à Velocidade dele. O calor intenso dele é suprimido até o final do salto. A qualquer momento durante o salto, chamas explodem do elemental em uma emanação de 9 metros, causando 12d6 de dano de fogo a cada criatura na área (Reflexos básico CD 30). O inferno elemental não pode usar Salto do Inferno novamente por 1d4 rodadas.

ELEMENTIS "CIVILIZADOS"
Alguns elementais, como perseguidores invisíveis, xornes e salamandras, possuem culturas específicas e personalidades que os elevam além da simples criatura mágica ou manifestações de energia viva. Estas criaturas frequentemente são encontradas em assentamentos maiores ou vivendo junto a gênios em seus respectivos planos.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

CONJURANDO MEPHITES

Conjuradores de nível baixo consideram os mephites como alvos favoritos para a convocação, tanto por possuírem diversas habilidades úteis quanto por serem relativamente fáceis de comandar e manipular. Ainda assim, deve-se ter cuidado ao usar mephites como lacaios, pois podem causar todo o tipo de problemas se deixados sem supervisão por muito tempo.

Elemental Mephit

Mephites — às vezes conhecidos como travessos elementais — são pequenas criaturas bípedes com asas parecidas com as de morcegos que servem a elementais mais fortes nos Planos Elementais ou a conjuradores neófitos que os convocam para o Plano Material. Todos os mephites possuem uma pitada de poder mágico, assim como um sopro.

Mephit da Água

Mephites da água são piadistas consumados que estão sempre felizes em trocar um favor por uma boa risada. Assim como os mephites do fogo são os que mais se aproximam do mal sem cruzar completamente a linha da vilania verdadeira, os mephites da água são os mais amigáveis da espécie e, por isso, os mais próximos do bem. Ainda assim, deve-se ter cuidado ao fazer suposições sobre a benevolência dos mephites da água, pois ninguém pode realmente contar que eles controlem sua necessidade inata por peças e troças por muito tempo. Mephites da água possuem pele azul esverdeada que brilha na luz como as escamas de um peixe. Embora as asas de um mephit da água se pareçam mais com barbatanas palmadas do que com membros capazes de voar, eles podem batê-las para se mover pelo ar com a mesma facilidade que os outros mephit. Mephites da água preferem nadar, quando possível, e deixam a água apenas quando necessário.

Mephit da Água — Criatura 1

N | Pequeno | Água | Aquático | Elemental

Percepção +3; visão no escuro
Idiomas Aquan
Perícias Atletismo +6, Furtividade +6
For +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** +0

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +11, **Von** +4
PV 20, cura acelerada 2 (embaixo d'água); **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno; **Resistências** ácido 3, fogo 3

Velocidade 6 metros, natação 7,5 metros, voo 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ garra +8 (acuidade), **Dano** 1d6+1 cortante
Magias Arcanas Inatas CD 17, ataque +9; **2º** *flecha ácida*
Encharcar ◆ (abjuração, água, arcano) O mephit da água apaga todos os fogos em uma emanação de 1,5 metros. O mephit extingue todos os fogos não-mágicos automaticamente e tenta neutralizar fogos mágicos (+7 de modificador de neutralização).
Sopro ◆◆ (ácido, arcano) O mephit da água sopra ácido em um cone de 4,5 metros, que causa 2d6 de dano de ácido a cada criatura na área (Reflexos básico CD 17). O mephit da água não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Mephit do Ar

Mephites do ar são caprichosos e volúveis comparados aos seus parentes; eles podem tanto voar cegamente para a batalha quanto ganir de terror como resposta a um barulho alto qualquer. Eles possuem uma coloração azul pálida e asas finas que soltam pequenas nuvens de vapor conforme voam pelos céus.

Mephit do Ar — Criatura 1

N | Pequeno | Ar | Elemental

Percepção +3; visão no escuro
Idiomas Auran
Perícias Acrobatismo +7, Furtividade +7
For +1, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** +0

CA 16; **Fort** +3, **Ref** +9, **Von** +7
PV 12, cura acelerada 2 (a céu aberto); **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Velocidade 6 metros, voo 12 metros
Corpo a Corpo ◆ garra +9 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6+1 cortante
Magias Arcanas Inatas CD 17; **2º** *borrar*; **1º** *lufada de vento*
Sopro ◆◆ (ar, arcano) O mephit do ar sopra areia e cascalho em um cone de 4,5 metros, que causam 2d6 de dano cortante a cada criatura na área (Reflexos básico CD 17). O mephit do ar não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

MEPHIT DO FOGO

Mephites do fogo são astutos e rápidos em se irritar. Eles não são malignos, mas gostam de infligir dor e seu amor por queimar coisas os coloca mais perto desta tendência do que o resto dos mephites. Eles possuem pele laranja brilhante, e faíscas de fogo irrompem ao longo de suas asas conforme elas batem pelo ar. A rivalidade entre mephites do fogo e da água é notória, e estas criaturas detestam trabalhar juntas por qualquer período de tempo.

MEPHIT DO FOGO — CRIATURA 1

N | PEQUENO | ELEMENTAL | FOGO

Percepção +3; visão no escuro, visão na fumaça
Idiomas Ignan
Perícias Acrobatismo +7, Dissimulação +7
For +0, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** +2
Visão na Fumaça não prejudica a visão de um mephit do fogo; ele ignora a condição ocultado por fumaça.

CA 17; **Fort** +3, **Ref** +9, **Von** +7
PV 16, cura acelerada 2 (enquanto estiver tocando fogo); **Imunidades** fogo, paralisado, sangramento, sono, veneno; **Fraquezas** frio 3

Velocidade 6 metros, voo 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +9 (acuidade), **Dano** 1d6 perfurante e 1d4 de fogo
Magias Arcanas Inatas CD 15; **Truques Mágicos (1º)** *luz*, *pasmar*
Sopro ◆◆ (arcano, fogo) O mephit do fogo sopra chamas em um cone de 4,5 metros, que causam 2d4 de dano de fogo e 1d4 de dano persistente de fogo a cada criatura na área (Reflexos básico CD 17). O mephit do fogo não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

MEPHIT DA TERRA

Mephites da terra são desprovidos de qualquer senso de humor e empurram suas tarefas com a barriga. Eles são um pouco mais atarracados do que os outros mephites, e seus corpos marrom escuros ou cinzas sempre estão cobertos por camadas de poeira e sujeita. Os mephites da terra, assim como os outros, são capazes de voar, mas consideram esse ato desconfortável e perturbador e raramente se erguem mais que 1,5 metros do chão se puderem evitar.

MEPHIT DA TERRA — CRIATURA 1

N | PEQUENO | ELEMENTAL | TERRA

Percepção +3; sentido sísmico (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Terran
Perícias Atletismo +6, Furtividade +2
For +3, **Des** –1, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –1

CA 15; **Fort** +8, **Ref** +4, **Von** +3
PV 20, cura acelerada 2 (no subterrâneo); **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Velocidade 6 metros, escavação 6 metros, voo 4,5 metros
Corpo a Corpo ◆ punho +8, **Dano** 1d6+3 contundente
Magias Arcanas Inatas CD 17; **3º** *mesclar-se às rochas*; **2º** *aumentar* (somente em si)
Sopro ◆◆ (arcano, terra) O mephit da terra sopra rochas em um cone de 4,5 metros, que causam 2d6 de dano contundente a cada criatura na área (Reflexos básico CD 17). O mephit da terra não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

OUTROS MEPHITES

Os quatro mephites apresentados aqui são apenas os mais comuns de seu tipo. Também existem outros que surgem da mistura de energias elementais como: mephites da poeira (que sopram uma nuvem abrasadora de areia), mephites do gelo (que cospem uma nauseante rajada de ar congelado), mephites de magma (que podem assumir a forma de uma poça de lava), mephites do limo (que cospem um ácido de cheiro ruim), mephites do sal (que podem sugar a umidade de ambientes e criaturas próximas) e mephites do vapor (que podem convocar pequenas pancadas de chuva fervente).

LORDES ELEMENTAIS

Os elementais mais poderosos são os semideuses conhecidos como lordes elementais. Até recentemente, apenas quatro lordes elementais malignos governavam reinos nos Planos Elementais. Entretanto, eventos recentes permitiram que lordes elementais bondosos, anteriormente aprisionados, retornassem a seus reinos, causando imensos conflitos que podem levar a guerras planares.

Elemental da Terra

Elementais da terra são excelentes guarda-costas para espeleólogos aventureiros e são protetores ideais de locais subterrâneos importantes como cofres e tesouros.

CÃO CÉSPEDE

Cães céspedes são caninos extraplanares musgosos formados de seixos e terra batida.

CÃO CÉSPEDE — CRIATURA 3

N | PEQUENO | ELEMENTAL | TERRA

Percepção +9; sentido de cristal (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Perícias Atletismo +11, Sobrevivência +9 (+11 para Rastrear)

For +4, **Des** –1, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

Sentido de Cristal Um cão céspede pode sentir cristais ou gemas a até 18 metros como se estivesse usando a habilidade faro.

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +6, **Von** +7

PV 44; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Velocidade 9 metros, escavação 6 metros; deslizar por terra

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +11, **Dano** 1d10+6 perfurante mais Tombar

Deslizar por Terra O cão céspede pode Escavar através de qualquer matéria térrea, incluindo rochas. Quando o faz, o cão céspede se move à Velocidade de escavação total dele, sem deixar túneis ou sinais de passagem.

DESLIZAMENTO DE TERRA VIVO

Deslizamentos de terra vivos lembram humanoides feitos de terra e cascalho.

DESLIZAMENTO DE TERRA VIVO — CRIATURA 5

N | MÉDIO | ELEMENTAL | TERRA

Percepção +12; sentido sísmico (impreciso) 60 metros, visão no escuro

Idiomas Terran

Perícias Atletismo +14, Furtividade +8

For +5, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** –1

Ligação com a Terra Quando não estiver tocando chão sólido, o deslizamento de terra vivo fica lento 1 e não pode usar reações.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +8, **Von** +10

PV 90; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno

Esmigalhar ↻ **Acionamento** O deslizamento de terra vivo sofre dano de uma fonte hostil enquanto está sobre rocha ou terra. **Efeito** O deslizamento de terra vivo se esmigalha no solo, Escavando 3 metros para baixo. Esta Escavação não aciona reações. O deslizamento de terra vivo não pode Esmigalhar novamente por 1d4 rodadas.

Velocidade 7,5 metros, escavação 7,5 metros; deslizar por terra

Corpo a Corpo ❖ punho +16, **Dano** 2d8+8 contundente

Deslizar por Terra Como cão céspede.

XORN

Estes elementais atarracados e rotundos possuem três pernas, três braços, três olhos e uma enorme mandíbula que enchem constantemente com as gemas e metais que acham tão deliciosos.

XORN — CRIATURA 7

N | MÉDIO | ELEMENTAL | TERRA

Percepção +15; sentido sísmico (impreciso) 60 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Terran

Perícias Atletismo +17, Furtividade +11, Saber de Geologia +15, Sobrevivência +15

For +6, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

CA 25, visão 360°; **Fort** +18, **Ref** +11, **Von** +13
PV 115; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno; **Resistências** eletricidade 5, fogo 5, frio 5; **Fraquezas** contundente 5

Velocidade 6 metros, escavação 6 metros; deslizar por terra
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +18 (mortal 1d10), **Dano** 2d10+8 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +18 (ágil), **Dano** 2d6+8 cortante
Deslizar por Terra Como cão céspede.
Frenesi com Garra ◆◆ O xorn realiza três Golpes com garra; no máximo dois Golpes podem ser desferidos contra o mesmo alvo. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do xorn, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

ESMGADOR ROCHOSO

Esta pilha alta de terra pode infligir grandes danos tanto de perto quanto de longe.

ESMAGADOR ROCHOSO — CRIATURA 9

N | GRANDE | ELEMENTAL | TERRA

Percepção +16; sentido sísmico (impreciso) 24 metros, visão no escuro
Idiomas Terran
Perícias Atletismo +21, Furtividade +12
For +6, **Des** –1, **Con** +7, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** –1
Ligação com a Terra Quando não estiver tocando chão sólido, o esmagador rochoso fica lento 1 e não pode usar reações.

CA 27; **Fort** +23, **Ref** +15, **Von** +19
PV 180; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno
Cravos de Pedra (aura, primal, terra, transmutação) 1,5 metros. Cravos de pedra se erguem de todas as superfícies de terra na emanação, criando terreno difícil. Uma criatura movendo-se no terreno sofre 2d6 de dano perfurante para cada quadrado de cravos em que ela entrar (uma criatura Grande ou maior sofre dano somente uma vez para cada quadrado que ela entrar, mesmo se o espaço dela cobrir múltiplos quadrados de cravos). Criaturas com o traço terra ignoram todos os efeitos na área. O esmagador rochoso pode ativar ou desativar cravos de pedra como uma ação única que possui o traço concentração.
Esmigalhar ↻ Como deslizamento de terra vivo, mas 4,5 metros para baixo.

Velocidade 10,5 metros, escavação 10,5 metros; deslizar por terra
Corpo a Corpo ◆ punho +21 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+10 contundente mais Impelir 3 metros
Distância ◆ rocha +21 (brutal, incremento de distância 24 metros), **Dano** 2d12+6 contundente
Deslizar por Terra Como cão céspede.

AVALANCHE ELEMENTAL

Teimosas e lentas, avalanches elementais são imensos seres de rocha e terra vivas.

AVALANCHE ELEMENTAL — CRIATURA 11

N | ENORME | ELEMENTAL | TERRA

Percepção +20; sentido sísmico (impreciso) 27 metros, visão no escuro
Idiomas Terran
Perícias Atletismo +24, Furtividade +14
For +7, **Des** –1, **Con** +8, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** –1
Ligação com a Terra Quando não estiver tocando chão sólido, a avalanche elemental fica lenta 1, não pode usar reações e não pode Atropelar.

CA 32; **Fort** +26, **Ref** +17, **Von** +21
PV 215; **Imunidades** paralisado, sangramento, sono, veneno
Cravos de Pedra (aura, primal, terra, transmutação) 3 metros. Como esmagador rochoso, mas 2d8 perfurante.
Esmigalhar ↻ Como deslizamento de terra vivo.

Velocidade 7,5 metros, escavação 7,5 metros; deslizar por terra
Corpo a Corpo ◆ punho +24 (alcance 6 metros), **Dano** 2d12+11 contundente
Distância ◆ rocha +24 (brutal, incremento de distância 24 metros), **Dano** 2d12+7 contundente
Atropelar ◆◆◆ Grande ou menor, punho, CD 30
Deslizar por Terra Como cão céspede.

CRIATURAS ELEMENTAIS
Nem todos os elementais são imensas criaturas de forma humanoide. Algumas assumem as formas e naturezas de animais e bestas do Plano Material. Estas criaturas frequentemente se comportam de forma semelhante às suas contrapartes do Plano Material, mesmo que, como elementais, não possuam os mesmo instintos animalescos no que tange à caça, reprodução e afins. Criaturas elementais são as favoritas dos conjuradores devido a seu pequeno tamanho, relativa facilidade de convocar e habilidades variadas.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

RECURSOS DE ENGUIAS

Couro retirado de enguias elétricas pode ser usado para criar armaduras ou itens que forneçam proteção contra eletricidade.

Enguia

Embora estes peixes longos e estreitos partilhem certas similaridades em aparência, as enguias são um grupo de criaturas diversas.

ENGUIA ELÉTRICA

Normalmente encontrada em rios e lagos de água doce, uma enguia elétrica não é particularmente agressiva, mas sua habilidade de atordoar predadores e presas pode ser perigosa para criaturas maiores em busca de suas próximas refeições.

ENGUIA ELÉTRICA — CRIATURA 1

N | PEQUENO | ANIMAL | AQUÁTICO

Percepção +4; visão na penumbra

Perícias Atletismo +6, Furtividade +7

For +1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –5, **Sab** +1, **Car** –1

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +4

PV 18; **Resistências** eletricidade 7

Velocidade 1,5 metros, natação 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +6, **Dano** 1d6+3 perfurante

Corpo a Corpo ◆ cauda +6 (ágil), **Dano** 1d4+1 contundente mais 1d4 de eletricidade e Choque Atordoante

Choque Atordoante (incapacitação) Uma criatura atingida por um acerto crítico da cauda da enguia elétrica deve tentar um salvamento de Fortitude CD 17.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica atordoada 1.

Falha A criatura fica atordoada 2.

Falha Crítica A criatura fica atordoada 3.

MOREIA GIGANTE

Moreias gigantes habitam águas quentes e tropicais e constroem tocas em cavernas estreitas e retorcidas feitas de coral. Seu tamanho, velocidade e mordida poderosa as tornam perigosas para mergulhadores e pescadores. Moreias gigantes possuem um couro emborrachado que secreta uma camada de muco, tornando-as difíceis de ferir com algumas armas.

MOREIA GIGANTE — CRIATURA 5

N | GRANDE | ANIMAL | AQUÁTICO

Percepção +11; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +13, Furtividade +13

For +6, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 21; **Fort** +14, **Ref** +13, **Von** +9

PV 65; **Resistências** contundente 5, perfurante 5

Emboscada ↻ **Acionamento** Um alvo passa a até 6 metros do local onde a moreia gigante está se escondendo e não detectou a moreia gigante. **Efeito** A moreia gigante sai do seu esconderijo, Nada diretamente em direção à criatura acionadora e realiza um Golpe de mandíbulas contra ela. A criatura alvo fica desprevenida a este ataque.

Velocidade 3 metros, natação 12 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +15 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+8 perfurante mais Atracar

Engolir Inteiro ◆ (ataque) Pequeno, 1d6+6 contundente, Ruptura 12

Mandíbulas de Faringeais ◆◆ **Requerimentos** A moreia gigante possui uma criatura agarrada nas mandíbulas dela. **Efeito** A moreia gigante usa o segundo conjunto de mandíbulas dela para puxar a presa para sua garganta. A enguia causa 1d6+4 de dano perfurante à criatura agarrada e recebe +2 de bônus de circunstância em suas tentativas de Engolir Inteiro e à CD para a criatura Escapar. Este efeito é encerrado se o alvo Escapar ou se a moreia gigante o Engolir Inteiro.

Éon

Éons sempre foram os cuidadores da realidade e defensores do equilíbrio da ordem natural. Cada tipo de éon demonstra alguma manifestação de dualidade na sua forma e trabalha para moldar de alguma forma o multiverso dentro dos aspectos de sua dualidade ou para corrigir desequilíbrios na ordem perfeita da existência. O aparecimento de um éon em uma região pode significar uma boa ou má notícia, pois suas maquinações podem erguer uma nação, devastá-la ou restaurá-la de suas ruínas. Suas razões são particulares e eles raramente partilham as motivações por trás de seus atos — os éons simplesmente criam os resultados que insistem serem necessários para manter o equilíbrio do multiverso através de sua estranha comunicação visualizada.

Devido a mudanças recentes na realidade, os éons começaram a reafirmar sua presença na cidade planar perfeita do Eixo. Para os éons, essa é meramente a ocorrência mais recente de um ciclo recorrente, embora um que os mortais ainda não haviam testemunhado. Outrora vistos como uma facção independente, as máquinas vivas conhecidas como inevitáveis se revelaram como agentes dos éons desde o princípio. Embora esses inevitáveis possuam temas e traços em comum, eles são manifestações vivas, embora construídas, da guerra dos éons contra o desequilíbrio — particularmente do confronto contra as forças do caos.

Éons chamam esse retorno cíclico (no qual recebem os eixomitas de volta às suas fileiras e reestabelecem o controle sobre os inevitáveis) de "Convergência". No início da Convergência, um conselho de éons pleromas apareceu na Cidade Eterna do Eixo, onde revelaram a origem dos eixomitas como éons rebeldes, há muito afastados em sua dedicação ao ato da criação. O último ciclo de mudanças proveu o momento adequado para que os eixomitas e suas criações, os inevitáveis, se reunissem à causa eônica. Embora a maioria dos eixomitas e inevitáveis tenham concordado com essa reunião, percebendo talvez em um nível fundamental de sua existência que o os éons diziam a verdade, alguns se recusaram a atender ao chamado e se prepararam para enfrentar a ira dos éons — que ainda está por vir. A natureza dualista dos éons respondeu a essa recusa de forma confusa. Alguns éons ameaçaram ou negociaram com os rebeldes, enquanto outros os destruíram ou foram destruídos pelos eixomitas e seus aliados inevitáveis. Mas a maioria destes insurgentes silenciosos foi deixada em paz, permitindo que estes eixomitas continuem a criar em paz e os inevitáveis continuem com seus deveres. Como — ou se — a Convergência vai terminar é um assunto tão pouco compreendido quanto os próprios éons.

Divindades Eônicas

Estudiosos dos planos debatem ferozmente para determinar se os éons servem a uma divindade real, um conceito filosófico ou meramente uma "unicidade suprema". Os próprios éons mantêm seu silêncio, se referindo a este ser ou conceito como Mônada, uma "condição de tudo". Independentemente da natureza real da Mônada, certamente existe uma outra categoria de éons poderosos – os inevitáveis primais, cada um sendo um semideus único com seus próprios poderes e objetivos. Relativamente poucos inevitáveis primais existem até hoje, pois quase três quartos de seus números insubstituíveis caíram na batalha interminável com as forças inexoráveis da entropia.

Árbitro

Estes inevitáveis esféricos são batedores e diplomatas. Encontrados em todo o multiverso, eles tradicionalmente vigiam o caos e seus agentes. Com o anúncio da Convergência, muitos árbitros agora servem como intermediários entre a aliança eônica e seus associados mortais.

Árbitro — Criatura 1

ON | MINÚSCULO | ÉON | INEVITÁVEL | MONITOR

Percepção +7; *detectar tendência* (somente caótico), localizar inevitável, visão no escuro
Idiomas Celestial, Comum, Infernal, Utopiano
Perícias Acrobatismo +9, Diplomacia +6, Furtividade +9, Saber do Eixo +5
For +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1
Itens espada curta
Localizar Inevitável Um árbitro pode sempre sentir a direção do inevitável (que não seja um árbitro) mais próximo no plano, mas é incapaz de sentir a distância entre eles.

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +7; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 22; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, emoção, veneno; **Fraquezas** caótico 3; **Resistências** eletricidade 3

Velocidade 6 metros, voo 12 metros
Corpo a Corpo ❖ espada curta +9 (acuidade, ágil, mágico, ordeiro, versátil Ct), **Dano** 1d6+1 perfurante mais 1d4 ordeiro

EIXOMITAS NO EIXO

Na metrópole planar do Eixo, um eixomita preenche uma de três funções: construção e manutenção de inevitáveis, edificação e reparo das construções do Eixo, e exploração das leis e constantes que compõem toda a realidade.

Magias Divinas Inatas CD 17; **4º** *ler presságios*; **1º** *comando*, *detectar tendência* (à vontade; somente caótico), *emendar* (×3)

Explosão Elétrica ❖❖ (divino, eletricidade, evocação) O árbitro libera uma explosão elétrica do corpo dele, que causa 3d6 de dano de eletricidade (Reflexos básico CD 17). Após essa explosão, o árbitro fica atordoZado por 24 horas.

EIXOMITA

De acordo com os eixomitas, seu povo surgiu dos puros fundamentos matemáticos do universo, manifestando-se como os grandes construtores que criaram as antigas e colossais cidades dos Planos Externos e deram vida aos mecânicos inevitáveis. De acordo com os éons, eixomitas são partes da Mônada que surgiram dela, mas se rebelaram há muito tempo. Desde a Convergência, a maioria dos eixomitas reconhece isto como uma verdade fundamental, particularmente depois que os éons mostraram a eles como o idioma Utopiano foi formado como uma amálgama da visualização eônica e expressões matemáticas formalísticas. A maioria dos eixomitas vive na cidade perfeita do Eixo, aprimorando-a continuamente para refinar o próprio conceito da perfeição.

Um eixomita em particular pode ter a aparência de qualquer criatura humanoide, embora a forma assumida não afete suas habilidades. Abaixo desta forma assumida, todos os eixomitas são iguais — nuvens de poeira cristalina brilhante que rodopiam constantemente e se reúnem em emaranhados complexos de símbolos e equações, evidenciando suas existências como literais criaturas de pura lei matemática.

Eixomitas surgem das almas de mortais ordeiros e neutros, particularmente os que foram, em vida, matemáticos, arquitetos, artesões ou filósofos. Embora estas almas não retenham quaisquer memórias de suas vidas após a transição para eixomitas, as perícias e experiências adquiridas em vida ainda assim servem como valioso recurso metafísico durante sua formação.

EIXOMITA — CRIATURA 8

ON | MÉDIO | ÉON | MONITOR

Percepção +19; visão no escuro

Idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico, Infernal, Utopiano

Perícias Acrobatismo +16, Diplomacia +15, Manufatura +21, Ocultismo +17, Religião +17, Saber do Eixo +17

For +5, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +3

Itens ferramentas de artesão autênticas, *martelo de guerra +1 impactante*

CA 26; **Fort** +13, **Ref** +16, **Von** +18; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 155; **Imunidades** doença, emoção, medo; **Fraquezas** caótico 10; **Resistências** eletricidade 10, mental 10

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *martelo de guerra* +20 (empurrar, mágico, ordeiro), **Dano** 2d8+11 contundente mais 1d6 ordeiro

Corpo a Corpo ❖ punho +17 (ágil, mágico, ordeiro), **Dano** 1d8+5 contundente mais 1d6 ordeiro

Magias Divinas Inatas CD 27, ataque +17; **5º** *carga telecinética*; **4º** *dissipar magia*, *ira divina* (ordem), *relâmpago* (×3); **3º** *rapidez* (×3), *paralisar*; **2º** *manobra telecinética*; **1º** *golpe certo* (à vontade); **Truques Mágicos (4º)** *projétil telecinético*

Forma de Pó Cristalino ❖ (polimorfia) O eixomita muda entre sua forma humanoide e a de uma nuvem de pó cristalino, na qual brilham equações e símbolos estranhos. Nesta forma, ele adquire uma Velocidade de voo de 12 metros e pode passar através de aberturas minúsculas, similarmente a *forma gasosa*. Ele pode conjurar magias, mas não pode realizar ataques corpo a corpo ou à distância neste estado. Ele pode retornar para a forma humanoide dele ao usar esta ação enquanto estiver na forma de pó cristalino.

KOLYARUT

Inevitáveis kolyarut são supervisores de acordos e também executores daqueles que falham em cumpri-las. Suas formas humanoides, inclinações diplomáticas e habilidades de disfarçar-se entre a população humanoide os tornam mais acessíveis que os outros inevitáveis e, por isso, os aliados mais prováveis entre eles. Eles são alguns dos inevitáveis mais comunicativos, possuindo naturalmente uma graça cortês e um conhecimento enciclopédico de costumes sociais, que usam em seus esforços de reunir informações sobre seus alvos ou para emitir desafios de forma legal.

KOLYARUT — CRIATURA 12

ON | MÉDIO | ÉON | INEVITÁVEL | MONITOR

Percepção +23 (+27 para detectar mentiras); visão no escuro

Idiomas Celestial, Infernal, Utopiano; fala verdadeira

Perícias Acrobatismo +22, Atletismo +27, Diplomacia +20, Dissimulação +20, Saber do Eixo +22, Sobrevivência +22

For +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

Itens *espada bastarda +1 impactante*

Fala Verdadeira Um kolyarut é capaz de compreender e falar com qualquer criatura que possua um idioma.

CA 34; **Fort** +23, **Ref** +24, **Von** +22; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 215, regeneração 15 (desativada por caótico); **Imunidades** doença, efeitos de morte, emoção, inconsciente, veneno; **Fraquezas** caótico 15

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *espada bastarda* +26 (duas mãos d12, mágico, ordeiro), **Dano** 2d8+13 cortante mais 1d6 ordeiro

Corpo a Corpo ❖ punho +23 (ágil, mágico, ordeiro), **Dano** 1d10+11 contundente mais 1d6 ordeiro

Magias Divinas Inatas CD 32; **8º** *discernir localização*; **5º** *comando*; **4º** *disfarce ilusório* (à vontade), *sugestão* (×2); **3º** *paralisar* (×2); **2º** *invisibilidade* (somente em si); **1º** *comando* (à vontade)

Rituais Divinos CD 32; *obrigação*

DESTINOS INEVITÁVEIS

O fato de que os éons conhecidos como inevitáveis parecem estar em declínio é usado por alguns estudiosos dos planos como prova metafísica de que a entropia está em ascensão e que o Grande Além já passou do seu ápice e está caminhando para o fim deste ciclo de realidade.

PLEROMA

Dentre os mais poderosos de todos os éons verdadeiros, pleromas são uma manifestação da dualidade da criação e destruição. Suas manifestações físicas permanecem em um estado de fluxo constante entre estes dois polos, suas formas consistindo em um manto de escuridão onde galáxias e outros objetos celestes parecem entrar e sair da existência em lampejos de luz — como se retratassem a constante vida, morte e renascimento de um universo autocontido em miniatura.

Pleromas veem o multiverso como algo eterno e cíclico, condenado e maleável, que terminará apenas se estes ciclos se desequilibrarem. Eles acreditam que a Convergência atual é necessária para chegar a este equilíbrio essencial e agem para garantir que o grande projeto da Mônada seja conduzido nos mínimos detalhes.

PLEROMA — CRIATURA 20

ON | GRANDE | ÉON | MONITOR

Percepção +37; sentido vital 36 metros, visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas visualização

Perícias Acrobatismo +33, Arcanismo +38, Dissimulação +34, Diplomacia +34, Furtividade +35, Ocultismo +38, Religião +39

For +6, **Des** +7, **Con** +6, **Int** +8, **Sab** +9, **Car** +6

Visualização Pleromas pouco se importam se em comunicar com outras criaturas mas, quando transmitem informações, o fazem sem palavras, através de uma série de projeções psíquicas. Isto funciona como telepatia com uma distância de 30 metros, mas é compreensível para todas as criaturas independentemente se elas possuem um idioma, embora o que tenha significado para o éon possa ser vago e frequentemente misterioso para não-éons. Um éon pode usar esta habilidade para se comunicar sem falhas com qualquer outro éon no mesmo plano.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

OUTROS ÉONS

Éons são algumas das criaturas imortais menos compreendidas do Grande Além e possuem uma ampla variedade de habilidades e poderes. Existem muitos mais tipos de éons do que os apresentados aqui, incluindo guardiões do tempo como os bythos de quatro braços e os estranhamente simétricos theletos, que moderam a dualidade entre liberdade e destino.

CA 45; **Fort** +32, **Ref** +31, **Von** +37; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 335, regeneração 20 (desativada por caótico); **Imunidades** negativo, positivo; **Fraquezas** caótico 20

Distorcer a Realidade ↻ **Acionamento** O pleroma falha criticamente na jogada de salvamento. **Efeito** A falha crítica se torna uma falha normal.

Velocidade voo 12 metros; *liberdade de movimento*

Corpo a Corpo ❖ toque de energia +36 (ágil, mágico, ordeiro), **Dano** 5d8+18 positivo ou negativo mais 1d6 ordeiro

Distância ❖ Esfera do Oblívio +37 (mágico), **Efeito** veja Esfera do Oblívio

Magias Divinas Inatas CD 47, ataque +37; **10º** *alterar realidade*; **9º** *banimento*, *barreira de lâminas*, *disjunção*, *presença avassaladora*; **8º** *desintegrar* (×2), *observação inexorável*; **7º** *retrocognição*, *salto planar*; **5º** *criação* (à vontade); **4º** *criar comida* (à vontade), *moldar pedra* (à vontade); **3º** *hipercognição* (à vontade); **2º** *detectar tendência* (à vontade), *moldar madeira* (à vontade); **1º** *criar água* (à vontade); **Constante (8º)** *visão verdadeira*; **(4º)** *liberdade de movimento*

Esfera da Criação ❖❖ (incapacitação, mágico) Três vezes por dia, um pleroma pode manifestar uma esfera de 60 centímetros de diâmetro de energia branca, que flutua sobre a mão esquerda dele. Ao usar uma ação única que possui o traço concentração, o pleroma pode fazer a esfera voar 3 metros. A esfera pode se mover em qualquer direção, ignorando terreno difícil, mas não pode se afastar a mais de 90 metros do pleroma. Sempre que a esfera viajar, ela deixa para trás um caminho de 1,5 metros de largura de matéria nova, criando novo terreno (o pleroma escolhe se cria terreno normal, terreno difícil ou terreno difícil maior) ou uma barreira sólida de 1,5 metros de lado de uma única substância natural (como lama, madeira ou pedra). A esfera pode entrar no espaço de uma criatura; quando o faz, a criatura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 43 ou é absorvida pela esfera. Em um salvamento bem-sucedido, a criatura é empurrada para um espaço à escolha do MJ longe da esfera. Aqueles que falharem sofrem 20d6 de dano positivo (mesmo se forem vivos) e são empurrados para trás como em um sucesso. Aqueles que falharem criticamente ou forem reduzidos a 0 PV pelo dano de uma falha, se tornam um com o novo material e podem ser restaurados somente através de uma magia de 10º nível. Um pleroma pode ter somente uma Esfera da Criação existente ao mesmo tempo, e a esfera desaparece automaticamente em um clarão de luz cegante após 1d4 minutos. Todas as criaturas que estiverem a até 9 metros da esfera da criação quando ela desaparecer devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 43 ou ficam permanentemente cegas.

Esfera do Oblívio ❖❖ (incapacitação, mágico) Três vezes por dia, um pleroma pode manifestar uma esfera de 60 centímetros de diâmetro de escuridão completa e absoluta que flutua sobre a mão direita dele. Ele pode mover e controlar a esfera da mesma forma que faz com sua Esfera da Criação. A esfera é um nada vazio, que dura 1 minuto antes de colapsar sobre si mesma e desaparecer da existência. Uma vez manifesta, a esfera pode ser usada como um ataque à distância, mas ela desaparece da existência imediatamente após o ataque ser resolvido. Qualquer objeto desapossado que tocar o vazio é sugado e completamente destruído. Objetos maiores (como navios ou prédios) são destruídos à razão de um cubo de 3 metros de lado por rodada de contato. A esfera pode entrar no espaço de uma criatura, com efeitos similares aos da Esfera da Criação — exceto que ela causa dano negativo (mesmo a mortos-vivos) em uma falha e aniquila a criatura em vez de incorporá-la no material. Uma criatura destruída assim só pode ser restaurada através de uma magia de 10º nível.

Toque de Energia O toque de um pleroma causa dano positivo ou negativo à escolha dele, mas essas energias não podem ser usadas para curar uma criatura.

Escorpião

Flagelos quitinosos de desertos, florestas, savanas e terras ermas, escorpiões são aracnídeos mortais com pinças poderosas e um ferrão doloroso. Escorpiões podem ser encontrados em quase qualquer clima, onde caçam sua presa com uma mistura de furtividade paciente e força bruta. A maioria dos escorpiões vive em tocas subterrâneas, seja como um caçador solitário ou como parte de uma colônia maior. Estes aracnídeos são tão temidos e perigosos que, em muitas culturas, são tratados como divindades ou símbolos dualísticos de morte e proteção contra a morte.

Escorpião Gigante

Estes aracnídeos massivos e aterrorizantes normalmente possuem 2,40 metros de comprimento da cabeça à base da cauda. Escorpiões gigantes são as bestas de carga e bestas de guerra preferidas de vários monstros que habitam desertos, particularmente gnolls. Entretanto, eles são mais comumente encontrados sozinhos em regiões selvagens. Neste estado, eles se abrigam em cavernas em montanhas ou cavam camadas rasas de areia onde esperam a aproximação da presa. Também existem escorpiões subterrâneos pálidos e esguios, assim como espécies maiores.

Escorpião Gigante — Criatura 3

N | Grande | Animal

Percepção +9; sentido sísmico (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Perícias Atletismo +11, Furtividade +7

For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –4

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +7

PV 45

Ataque de Oportunidade ↩ Somente ferrão.

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ❖ pinça +11 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d8+6 cortante mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ ferrão +11 (alcance 3 metros), **Dano** 1d6+6 perfurante mais veneno de escorpião gigante

Constrição ❖ 1d6+4 contundente, CD 20

Veneno de Escorpião Gigante (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 18; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d10 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d10 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 3** 2d10 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

Enxame de Escorpiões

Embora um único escorpião seja, sozinho, uma ameaça, enxames destes vermes podem ser completamente devastadores. Estas massas deslizantes de morte derrubam rapidamente suas presas antes de devorar tudo, deixando apenas os ossos de suas vítimas.

Enxame de Escorpiões — Criatura 4

N | Grande | Animal | Enxame

Percepção +11; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +6, Furtividade +11

For +0, **Des** +5, **Con** +2, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –4

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +13, **Von** +8

PV 55; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área 5, dano de respingo 5; **Resistências** contundente 3, cortante 7, perfurante 7

Velocidade 7,5 metros

Ferroadas de Enxame ❖ Cada inimigo no espaço do enxame sofre 2d8 de dano perfurante (Reflexos básico CD 21) mais veneno de escorpião.

Veneno de Escorpião (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 18; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada)

Veneno de Escorpião

Embora escorpiões frequentemente sejam símbolos de morte ou do mal, seu veneno pode ser extraído e usado em uma ampla variedade de aplicações medicinais. Um personagem pode extrair o veneno bruto de um escorpião gigante incapacitado, que pode ser usado como matéria prima para manufaturar veneno de escorpião gigante ou antipeste menor. Para determinar o valor dos ingredientes recebidos a cada dia e a CD do teste apropriado de Medicina ou Saber, utilize a linha da tarefa de nível 3 na Tabela 4–2: Proventos Ganhos (*Livro Básico* 236).

CHARADAS DE ESFINGES

Esfinges são bem conhecidas por seu amor por charadas que frequentemente adentra o reino da obsessão. Um oponente que possa responder as charadas preferidas de uma esfinge, ou melhor ainda, travá-la com uma charada própria criativa e engenhosa, frequentemente pode evitar o combate com o monstro e ainda garantir sua ajuda.

Esfinge

Esfinges são seres místicos com o corpo de um leão, as asas de um grande pássaro e o torso dianteiro e cabeça de um humano. Elas frequentemente são difamadas em lendas sendo descritas como nada além de monstros. Apesar de se irritarem rápido e retribuírem mortalmente qualquer ofensa percebida, estas criaturas são, de fato, muito inteligentes.

Esfinges frequentemente são associadas com regiões desertas, mas também podem residir em climas mais moderados. Eles formam grupos pequenos consistindo em uma única família estendida que caça e trabalha juntos para proteger e ensinar seus jovens. Conforme amadurecem, esfinges desenvolvem um desejo por viajar, um impulso para reunir conhecimento escondido e resolver as maiores charadas do mundo — o traço que é, talvez, o mais frequentemente identificado como característico da espécie.

Embora às vezes sejam presas desservindo como guardiãs para conjuradores poderosos, esfinges solitárias também podem ser encontradas em jornadas de descoberta e como fornecedores de saber esotérico. Se tratada com o devido respeito — e bem alimentada — uma esfinge pode aceitar uma troca de informações. Suas moedas preferidas são, é claro, charadas e segredos. Alguém que puder trocar conhecimento por conhecimento possui uma chance muito melhor de barganhar com uma esfinge. Entretanto, sua sede insaciável por novas charadas e sua extensa coleção de segredos acumulados em centenas de anos de vida dificultam muito a tarefa de fornecer um conhecimento que elas já não possuam. Os que tentam trocar saberes mesquinhos e charadas velhas podem invocar a ira da esfinge e não viverão o suficiente para se arrependerem.

ESFINGE — CRIATURA 8

N | GRANDE | BESTA

Percepção +18; *detectar magia*, *ver invisibilidade*, visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Esfinge; *compreender idioma*

Perícias Arcanismo +17, Atletismo +18, Diplomacia +16, Dissimulação +16, Intimidação +18, Ocultismo +17, Saber Bárdico +19

For +6, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +5, **Sab** +4, **Car** +4

Saber Bárdico Esfinges são naturalmente curiosas, e o amor delas por enigmas e mistérios as leva a reunir informações sobre uma ampla gama de tópicos. Esfinges possuem o talento de bardo Saber Bárdico, permitindo-os Recordar Conhecimento sobre qualquer tópico.

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +14, **Von** +19

PV 135

Velocidade 10,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +20 (ágil), **Dano** 2d6+9 cortante

Magias Ocultistas Inatas CD 27; **4º** *clariaudiência (à vontade), clarividência (à vontade), ler presságios*, *remover maldição*; **3º** *dissipar magia*, *localizar*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*; **Constante (5º)** *idiomas*; **(2º)** *ver invisibilidade*

Bote ❖ A esfinge Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Se a esfinge iniciar esta ação escondida, ela permanece escondida até depois de realizar o Golpe desta habilidade.

Glifo de Guarda Uma vez por semana, uma esfinge pode criar um símbolo mágico como se tivesse conjurado a magia *glifo de guarda* elevada. A esfinge normalmente molda o glifo para assumir a forma de uma charada escrita e determina a senha como a resposta. Uma criatura que fornecer a resposta errada ou tentar passar sem responder deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 26 ou sofre um dos seguintes efeitos de magia, escolhido pela esfinge quando ela criar o símbolo: *pulso sináptico* (5º), *cativar* (4º), *dor fantasma* (3º), *medo* (3º), *sono* (3º). A esfinge descobre a identidade de qualquer criatura que responder a charada e tende a ser amistosa com elas.

Rasgar com Garra ❖❖❖ A esfinge fica de pé sobre as pernas traseiras dela e realiza dois Golpes de garra contra o mesmo alvo, utilizando o mesmo bônus base de ataque que seu maior ataque corpo a corpo. Se ambos os ataques causarem dano, o alvo sofre dano extra igual a um Golpe de garra.

Esporo Mu

Um esporo mu é, felizmente, uma rara monstruosidade fúngica de vasto poder e estranho intelecto. Mesmo o menor dos esporos mu ainda possui dezenas de metros de comprimento da ponta de um tentáculo à outra. A despeito deste volume, eles ainda são capazes de voar com graça incomum, soltando jatos de esporos de cheiro desagradável para guiar seu voo.

Muitas sociedades contam histórias de vastos esporos mu aparecendo sobre cidades no início de eventos apocalípticos, mas eles são mais do que meros devoradores vorazes de nações. Esporos mu frequentemente possuem conhecimento raro ou esotérico, e esse saber pode ser bem valioso para aqueles dispostos a iniciar um contato pacífico com estas criaturas. Seus esporos também podem ser usados para manufaturar certas drogas ou venenos alquímicos fatais, mas a coleta destes ingredientes é perigosa, pois os esporos não permanecem viáveis por muito tempo depois de serem colhidos, o que força os alquimistas coletores a operar a uma distância perigosamente curta destas abominações.

ESPORO MU — CRIATURA 21

CN | IMENSO | FUNGO

Percepção +36; sentido de vento 72 metros, visão na penumbra
Idiomas Aklo, Comum, Subterrâneo, Terran
Perícias Acrobatismo +26, Atletismo +41, Natureza +38, Ocultismo +36
For +10, **Des** +3, **Con** +9, **Int** +4, **Sab** +9, **Car** +9
Sentido de Vento O esporo um sente vibrações no ar através de seus esporos aéreos.

CA 45; **Fort** +38, **Ref** +32, **Von** +38
PV 350, regeneração 50 (desativada por sônico); **Resistências** ácido 20, todo (exceto sônico) 10
Descomunal Um esporo um é uma criatura massiva que ocupa um espaço de 10 quadrados por 10 quadrados (15 metros de lado).
Esporos (aura) 18 metros. Uma criatura viva que entrar ou encerrar o turno dela na área é corrompida por esporos. Ela deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 42 ou fica desajeitada 1, enfraquecida 1 e lenta 1 por 1 rodada. Fungos e plantas são imunes.
Gavinhas Restritoras ◆ **Acionamento** Uma criatura a até 3 metros do esporo mu se move ou ataca o esporo um. **Efeito** O esporo usa Atracar na criatura acionadora. Não há limite de quantas criaturas ele pode agarrar com as gavinhas pegajosas que cobrem o corpo dele.

Velocidade 12 metros, voo 15 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +40 (alcance 9 metros, mortal 3d12), **Dano** 4d12+18 perfurante mais Atracar Aprimorado
Corpo a Corpo ◆ tentáculo +40 (ágil, alcance 30 metros), **Dano** 4d10+18 contundente mais Atracar Aprimorado
Constrição Maior ◆ 15 contundente, CD 45
Engolir Inteiro ◆ (ataque) Imenso, 20d6+9 de ácido, Ruptura 37
Engolir Rápido ↻ **Acionamento** O esporo mu Atraca uma criatura. **Efeito** O esporo mu usa Engolir Inteiro.
Inalação Descomunal ◆◆ O esporo mu puxa todas as criaturas e objetos em um cone de 120 metros na direção de sua boca, arrastando-as 120 metros. Um salvamento de Fortitude CD 43 reduz a distância pela metade em um sucesso, ou evita por completo ser puxado em um sucesso crítico. O esporo mu automaticamente tenta Engolir Inteiro contra cada criatura adjacente a ele ao final da inalação.
Mandíbulas Excessivas O esporo mu ainda causa 18 de dano perfurante se obtiver uma falha em um Golpe de mandíbulas (mas não em uma falha crítica).
Tossir Esporos ◆◆ O esporo mu libera uma nuvem de esporos escavadores em um cone de 120 metros. Os esporos causam 22d6 de dano perfurante a todas as criaturas, objetos e estruturas de madeira na área, mas não a plantas ou fungos (Reflexos básico CD 46). O esporo mu não pode usar esta habilidade novamente por 1d4 rodadas.

LUAS SUBTERRÂNEAS
Esporos mu habitam vastas cavernas, e o brilho leve de suas barrigas pálidas gera a impressão perturbadora de uma "lua" de formato estranho à deriva perto do teto sombrio. Cavernas podem ser suavemente iluminadas por este brilho — uma visão perturbadora para um viajante que não espera luz em tais reinos sombrios.

COVIS DE ESPREITADORES DE TEIAS

Seja sozinho ou em um grupo, espreitadores de teia caçam em florestas, pântanos ou terras montanhosas, construindo estruturas com suas teias no alto de árvores ou dentro de cânions escarpados e cercando seu território com armadilhas e arapucas construídas de teias e materiais naturais.

Espreitador de Teia

Espreitadores de teias, também conhecidos como ettercaps, são monstros feios que não apenas habitam os covis de aranhas e enxames, mas ativamente os cultivam e pastoreiam.

ESPREITADOR DE TEIA — CRIATURA 3

NM | MÉDIO | ABERRAÇÃO

Percepção +10; sentido sísmico (impreciso) 9 metros (criaturas tocando a teia), visão no escuro

Idiomas Aklo; falar com aranhas

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +9, Furtividade +11, Manufatura +8 (+12 para manufaturar arapucas e armadilhas)

For +4, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** –1

Falar com Aranhas O espreitador de teia pode falar com aranhas, com os mesmos efeitos e limitações que *falar com animais*.

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +11, **Von** +8

PV 45

Saltar Sobre Presa ↻ **Requerimentos** Iniciativa ainda não foi rolada. **Acionamento** Uma criatura toca a teia do espreitador de teia enquanto o espreitador está sobre ela. **Efeito** O espreitador de teia automaticamente percebe a criatura e Anda ou Escala antes de rolar iniciativa.

Velocidade 7,5 metros, escalada 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +11 (veneno), **Dano** 1d8+6 perfurante mais veneno de espreitador de teia

Corpo a Corpo ❖ garra +11 (ágil), **Dano** 1d8+6 cortante

Corpo a Corpo ❖ teia +11, **Efeito** armadilha de teia

Armadilha de Teia Uma criatura atingida pelo ataque de teia de um espreitador de teia fica imobilizada e presa à superfície mais próxima (Escapar CD 20).

Veneno de Espreitador de Teia (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 19; **Duração Máxima** 10 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de veneno, desprevenido e lento 1 (1 rodada)

ARMADILHAS DE ESPREITADOR DE TEIA

As armadilhas a seguir são algumas das utilizadas por espreitadores de teia.

LAÇO DE ESPREITADOR DE TEIA — PERIGO 2

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 22

Descrição Uma teia discreta na altura do pescoço aperta uma criatura que passar por ele.

Desabilitar Ladroagem (especialista) ou Sobrevivência (treinado) CD 18 para rearranjar a teia

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +5

Laço de Teia ↻ (ataque) **Acionamento** Uma criatura pisa no quadrado com o fio de teia. **Efeito** O laço de espreitador de teia realiza um Golpe de laço contra a criatura acionadora.

Corpo a Corpo laço +13 (mortal d10), **Dano** 3d6 contundente e o alvo fica agarrado e é puxado do chão (Escapar CD 22). O alvo sofre 1d6 de dano contundente ao final de cada um dos turnos dele enquanto estiver preso no laço.

QUEDA MORTAL DE ESPREITADOR DE TEIA — PERIGO 3

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 23

Descrição Um fio de teia faz soltar um monte de pedregulhos que cai sobre todos os alvos em um quadrado de 3 metros de lado.

Desabilitar Ladroagem (especialista) ou Sobrevivência (treinado) CD 20 para rearranjar a teia

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +9

Queda Mortal ↻ **Acionamento** Uma criatura pisa no quadrado com o fio de teia. **Efeito** Todas as criaturas no quadrado de 3 metros de lado da armadilha sofrem 2d6 de dano contundente (Reflexos básico CD 20).

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Esqueleto

Feitos de ossos mantidos juntos por necromancia corrompida, esqueletos estão entre os tipos mais comuns de mortos-vivos, encontrados caçando em velhas masmorras e cemitérios esquecidos.

Habilidades de Esqueleto

A maioria dos esqueletos possui uma destas habilidades. Se conceder mais de uma delas a um esqueleto, pode ser necessário aumentar o nível dele e ajustar suas estatísticas.

Crânio Estridente ❖❖❖ (auditivo, emoção, medo, mental) O esqueleto remove o próprio crânio e o arremessa, realizando um Golpe de mandíbulas com uma distância de 6 metros. Ele então tenta Desmoralizar cada adversário a até 3 metros do alvo. A cabeça ressalta, rola ou até mesmo voa de volta, retornando ao esqueleto no início do próximo turno dele. O esqueleto fica cego até o crânio retornar.

Desmoronar ↻ **Acionamento** O esqueleto sofre um acerto crítico. **Efeito** O esqueleto desmorona em uma pilha de ossos e o ataque causa somente dano normal. O esqueleto pode se reformar em posição de pé como uma ação mas, até fazê-lo, fica imobilizado e desprevenido.

Morte Explosiva Quando o esqueleto é destruído, os ossos dele se estilhaçam e explodem, enquanto a energia necromântica que o mantinha é liberada. Criaturas adjacentes sofrem 1d6 de dano cortante a cada 2 níveis (mínimo 1d6) com um salvamento básico de Reflexos.

Sangrento O esqueleto é coberto de sangue e adquire cura acelerada igual ao nível dele.

Criando Esqueletos

Comece com um esqueleto do tamanho apropriado. (Esqueletos Imensos podem usar o esqueleto descomunal com o modelo elite, tamanho Imenso e 1,5 metros de alcance a mais.) Adicione Golpes, Velocidades e outras habilidades recebidas de sua forma. Por exemplo, um esqueleto de quimera pode possuir um ataque de chifre com sua cabeça de bode e ataques de mandíbulas com suas cabeças de dragão e leão, mas não um ataque de punho.

Guarda Esquelético

Os lacaios esqueléticos mais comuns são meros guardiões.

Guarda Esquelético — Criatura -1

NM | Médio | Acéfalo | Esqueleto | Morto-vivo

Percepção +2; visão no escuro
Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +3
For +2, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** +0
Itens arco curto (20 flechas), cimitarra

CA 16; **Fort** +2, **Ref** +8, **Von** +2
PV 4, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Resistências** cortante 5, eletricidade 5, fogo 5, frio 5, perfurante 5

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ cimitarra +6 (amplitude, enérgica), **Dano** 1d6+2 cortante
Corpo a Corpo ❖ garra +6 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+2 cortante
Distância ❖ arco curto +6 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6 perfurante

Campeão Esquelético

Estes esqueletos retêm a astúcia que possuíam em vida.

Campeão Esquelético — Criatura 2

NM | Médio | Esqueleto | Morto-vivo

Percepção +8; visão no escuro
Idiomas Comum, Necril
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +8, Intimidação +7
For +4, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Itens cota de malha, escudo de aço (Dureza 5, 20 PV, LQ 10), espada longa, lança

CA 19 (21 com escudo erguido); **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +6
PV 25, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Resistências** cortante 5, eletricidade 5, fogo 5, frio 5, perfurante 5
Ataque de Oportunidade ↻
Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ espada longa +10 (versátil Pf), **Dano** 1d8+4 cortante
Corpo a Corpo ❖ garra +10 (ágil), **Dano** 1d6+4 cortante
Corpo a Corpo ❖ lança de cavalaria +10 (alcance 3 metros, justa d6, mortal d8), **Dano** 1d8+4 perfurante

NÃO-VIDA SEM CARNE

As energias necromânticas que infundem esqueletos mortos-vivos animados os concedem a habilidade de ver sem olhos e mover-se sem músculos. A despeito de serem acéfalos, o instinto maligno dos esqueletos vem de sua essência vital corrompida, que perverte a energia negativa para a criação em vez da destruição.

CAVALO ESQUELÉTICO

Cavalos esqueléticos às vezes são usados como montarias por outros monstros e mortos-vivos.

CAVALO ESQUELÉTICO — CRIATURA 2

NM | GRANDE | ACÉFALO | ESQUELETO | MORTO-VIVO

Percepção +8; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +9

For +5, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** +0

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +8

PV 33, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Resistências** cortante 5, eletricidade 5, fogo 5, frio 5, perfurante 5

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ◆ casco +9, **Dano** 1d8+5 contundente

Corcel Morto-Vivo Mortos-vivos e criaturas aliadas a ele podem Comandar um cavalo esquelético sem realizar um teste de perícia.

Galopar ◆◆ O cavalo Anda duas vezes. Ele possui +3 metros de bônus de circunstância na Velocidade durante estes movimentos.

GIGANTE ESQUELÉTICO

Os ossos reanimados de gigantes formam excelentes servos necromânticos.

GIGANTE ESQUELÉTICO — CRIATURA 3

NM | ENORME | ACÉFALO | ESQUELETO | MORTO-VIVO

Percepção +7; visão no escuro

Perícias Atletismo +12, Intimidação +9

For +5, **Des** +1, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** +2

Itens glaive, meia armadura

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +7

PV 50, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Resistências** cortante 5, eletricidade 5, fogo 5, frio 5, perfurante 5

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ◆ glaive +12 (alcance 4,5 metros, enérgica, mortal d8), **Dano** 1d8+7 cortante

Corpo a Corpo ◆ chifres +12 (ágil), **Dano** 1d10+5 perfurante

Arrebatar Amplo ◆◆ O gigante esquelético realiza dois Golpes com a glaive dele contra dois adversários adjacentes, sendo que ambos devem estar no alcance dele. A penalidade por ataques múltiplos só aumenta após os dois ataques serem realizados.

Investida Aterrorizante ◆◆ O gigante esquelético Anda e realiza um Golpe de chifres com +4 de bônus de circunstância no dano. Se o Golpe acertar, o gigante tenta Desmoralizar o alvo.

BRUTAMONTE ESQUELÉTICO

Gigantes Enormes e outras criaturas descomunais formam esqueletos poderosos.

BRUTAMONTE ESQUELÉTICO — CRIATURA 7

NM | ENORME | ACÉFALO | ESQUELETO | MORTO-VIVO

Percepção +16; visão no escuro

Perícias Atletismo +20, Intimidação +15

For +7, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** +2

CA 25; **Fort** +15, **Ref** +15, **Von** +13

PV 105, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Resistências** cortante 5, eletricidade 5, fogo 5, frio 5, perfurante 5

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ◆ garra +18 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+11 cortante

Arrebatar Amplo ◆◆ Como gigante esquelético, mas com Golpe de garra.

Arremetida Massiva ◆◆ O brutamonte esquelético Anda e realiza um Golpe de garra com +4 de bônus de circunstância no dano. Se o Golpe acertar, o brutamonte esquelético automaticamente Empurra o alvo 3 metros.

Estriga

Anciãs malévolas que espreitam nos limites da civilização, estrigas usam suas habilidades mágicas enganosas para predar humanoides, manipulando-os e corrompendo-os. Alguns dizem que as estrigas surgiram de fadas que foram distorcidas por seu egoísmo inato. As estrigas reúnem-se em conventículo em busca de mais poder, manufaturam itens mágicos únicos conhecidos como *olho da estriga*, e são conhecidas por substituir infantes humanoides por sua própria prole — estas crianças são cambiantes (página 51) que possuem o potencial para se tornarem estrigas futuramente.

Estriga do mar

Estrigas do mar matam e devoram pescadores e marinheiros que cheguem perto de seus covis, atormentam moradores da costa com promessas sombrias e ameaças vagas e apreciam o ato de causar estresse e desconforto em cidades pequenas. Entretanto, elas normalmente evitam fazer covis muito perto da civilização para evitar atrair inimigos para seus lares. Estrigas do mar são conhecidas por tentar vítimas desesperadas com barganhas trágicas e inescapáveis, acordos que a ela já tenha pendido para o seu lado. A despeito de seu apetite voraz, estrigas do mar parecem horrivelmente emaciadas e, diferente das estrigas mais poderosas, não possuem a habilidade de disfarçar sua forma magicamente.

Estrigas do mar podem se unir a conventículos, mas sua natureza aquática frequentemente impede que se unam a conventículos mistos com outros tipos de estrigas.

Ódio da humanidade

As estrigas desprezam todas as raças humanoides, mas não igualmente – o grosso de sua ira é contra os humanos. Estrigas predam mais a sociedade humana, adicionando a carne deles a seus caldeirões e raptando seus filhos recém-nascidos antes de substituir os bebês com sua própria progênie de cambiantes (página 51).

Estriga do mar — Criatura 3

CM | Médio | Anfíbio | Estriga | Humanoide

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Aklo, Comum, Jotun

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +11, Dissimulação +10, Furtividade +8, Ocultismo +8

For +4, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +3

Barganha da Estriga do Mar (necromancia, ocultista) A estriga do mar pode fazer uma barganha com uma criatura voluntária, que deve estar em suas plenas faculdades mentais. A criatura abre mão de uma qualidade especial ou querida – como sua beleza, coragem ou voz – em troca de uma melhoria ou promessa da estriga do mar. Enquanto a estriga mantiver sua parte da barganha, a única forma de restaurar a qualidade perdida é derrotar a estriga do mar ou fazer outra barganha para tê-la de volta.

Conventículo Uma estriga do mar adiciona *caminhar na água*, *flecha ácida* e *maldição do marinheiro* às magias do conventículo dela.

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +8, **Von** +10; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 45; **Fraquezas** ferro frio 3

Velocidade 7,5 metros, natação 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +12 (ágil, mágico), **Dano** 1d10+4 cortante

Olhar Pavoroso ❖❖ (emoção, maldição, medo, mental, ocultista) A estriga coloca seu olhar sobre uma criatura, afligindo-a com angústia intensa ou um sentido atormentador de condenação iminente, com resultado que depende do salvamento de Vontade (CD 20) dela. O alvo não precisa ser capaz de ver a estriga do mar.

Sucesso Crítico Nenhum efeito.

Sucesso Assustado 1.

Falha Assustado 1 e lento 1 por 1 rodada. Se o alvo estivesse morrendo, ele permanece inconsciente por 1 dia. Ao final do dia, ele deve tentar um salvamento de Fortitude contra a mesma CD; se falhar, ele morre.

Falha Crítica Assustado 2 e lento 1 por 1 minuto. Se o alvo estivesse morrendo, ele permanece inconsciente por 1 dia. Ao final do dia, ele deve tentar um salvamento de Fortitude contra a mesma CD; se falhar, ele morre.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

CONVENTÍCULOS DE ESTRIGAS

Estrigas são suficientemente perigosas quando encontradas sozinhas, mas se tornam ainda mais poderosas quando se reúnem em trios para formar conventículos. As regras completas de conventículos aparecem na página 342.

ESTRIGA VERDE

Estrigas verdes odeiam a beleza e a pureza, então usam disfarces e enganação para atrair e matar inocentes, corromper aqueles de coração puro e estilhaçar a mente e a moral de suas vítimas. Estrigas verdes criam esquemas criativos para arruinar completamente qualquer um que cruze com elas, assim como pessoas boas ou justas cuja própria existência insulte as sensibilidades distorcidas dela. Os escândalos complicados perpetuados por estrigas verdes envolvem personificação, identidades trocadas, a sedução e traição de um amado ou todas estas coisas combinadas.

ESTRIGA VERDE — CRIATURA 4

CM | MÉDIO | ESTRIGA | HUMANOIDE

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Aklo, Comum, Jotun; *idiomas*

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +11, Dissimulação +10, Furtividade +9, Natureza +8, Ocultismo +8

For +5, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +4

Conventículo Uma estriga verde adiciona *emaranhar*, *maldição do exilado* e *muralha de espinhos* às magias do conventículo dela.

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +11, **Von** +12; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 70; **Fraquezas** ferro frio 5

Imitação de Som A estriga verde pode imitar qualquer os sons de qualquer animal encontrado próxima de seu covil. Ela deve obter sucesso em um teste de Dissimulação para Mentir com +4 de bônus de circunstância para fazê-lo.

Velocidade 7,5 metros, natação 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +14 (ágil, mágico), **Dano** 1d10+5 cortante mais humores enfraquecedores

Magias Ocultistas Inatas CD 20, ataque +14; **2º** *aspecto de árvore* (à vontade); *invisibilidade* (à vontade); **Truques Mágicos (2º)** *jorro ácido*, *luzes dançantes*, *mensagem*, *som fantasma*; **Constante (5º)** *idiomas*; **(2º)** *respirar na água*; **(1º)** *passos sem pegadas*

Exalar Miasma ❖❖ (necromancia, ocultista) A estriga verde exala um miasma de vapores verdes. Cada criatura viva em um cone de 4,5 metros é afetada pelos humores enfraquecedores dela (tentando um salvamento normalmente). Ela não pode usar Exalar Miasma novamente por 1d4 rodadas.

Humores Enfraquecedores (necromancia, ocultista) Uma criatura que sofrer dano da garra de uma estriga deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 20 ou fica enfraquecida 1 por 1 dia. Em uma falha crítica, ou se for atingida novamente e falhar novamente no salvamento, ela fica enfraquecida 2 por 1 dia.

Toque de Traição ❖ A estriga verde toca uma criatura que não percebe que a estriga é uma inimiga. A criatura traída é afetada pelos humores enfraquecedores da estriga e sofre –4 de penalidade de circunstância na jogada de salvamento contra esse efeito.

Trocar Forma ❖ (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) A estriga verde assume a aparência de qualquer humanoide fêmea Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dela, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

ESTRIGA ANNIS

Estrigas annis são torturadoras e matadoras brutais, que se deleitam com a música dos gritos de desespero e o sabor da carne de criaturas jovens ou de coração puro. Estrigas annis são as mais diretas de toda a sua espécie, preferindo entrar em combate físico e usar sua habilidade de troca de forma para caçar em vez de se infiltrar e manipular humanoides. Mas uma estriga annis recolhe troféus macabros de cada morte e os usa para semear a discórdia, enviando o troféu para um dos entes queridos de sua vítima de forma a implicar que outro membro da família foi o assassino. Também conhecidas como estrigas de ferro, as estrigas annis possuem uma carne semelhante a esse metal, que resiste a armas com lâminas (embora ainda seja flexível).

Além disso, o seu próprio toque tem as propriedades do mesmo ferro frio que queima a carne de outras estrigas. Isto permite que elas se tornem líderes dos conventículos de estrigas à força.

ESTRIGA ANNIS — CRIATURA 6

CM | GRANDE | ESTRIGA | HUMANOIDE

Percepção +15; visão no escuro

Idiomas Aklo, Comum, Jotun

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +14 (+16 para Agarrar), Diplomacia +9, Dissimulação +11, Furtividade +14, Intimidação +11

For +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +3

Conventículo Uma estriga annis adiciona *arruinar magia*, *criar passagem* e *prender à terra* às magias do conventículo dela.

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +14; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 85; **Fraquezas** físico 5 (exceto contundente)

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +16 (ágil, alcance 3 metros, ferro frio, mágico), **Dano** 2d8+6 cortante mais Atracar

Amarras de Ferro ❖❖ (ataque, conjuração, ocultista) Uma vez por dia, uma estriga annis pode fazer uma jaula de unhas de ferro frio crescer a partir do nada a uma distância de até 9 metros, fazendo um teste de Atletismo para Agarrar contra a CD de Fortitude do alvo; se o alvo possuir fraqueza a ferro frio, a estriga annis recebe +2 de bônus de circunstância neste teste. Ao contrário de um Agarrar normal, a estriga annis não precisa estar no alcance e pode se mover como bem entender, e uma tentativa bem-sucedida dura até a criatura escapar (CD 24), fazendo a jaula se desfazer em pó. Qualquer criatura pode tentar destruir a jaula ao atacá-la. Ela possui CA 19, Dureza 10 e 40 Pontos de Vida.

Despedaçar ❖ garra

Trocar Forma ❖ (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) A estriga annis assume a aparência de qualquer humanoide fêmea Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dela, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

A NATUREZA DAS ESTRIGAS

Alguns acreditam que estrigas não possuem forma verdadeira ou corpo próprio, mas são manifestações do medo de envelhecer de uma sociedade. Também confunde os estudiosos o fato de não existirem estrigas masculinas, mas talvez esta seja outra forma de zombar da sociedade — ao apresentarem-se como estereótipos horrendos de mulheres anciãs.

ESTRIGA DA NOITE

Estrigas da noite são ladras e mercadoras das almas mortais. Estas criaturas vis coletam almas em gemas negras ou jarros cristalinos e as vendem em mercados inferais, se fortalecendo com potentes joias mágicas conhecidas como *pedras-coração*. Elas assombram o Plano Etéreo, onde predam mortais em seus sonhos, debilitando-os com pesadelos horríveis enquanto dormem. Uma estriga da noite pode encontrar um alvo em específico e assombrá-lo continuamente ao longo das semanas, lenta e cruelmente quebrando a vontade da vítima e sua habilidade de resistir, até confiscar sua alma.

Uma estriga da noite é uma planejadora e negociante de almas astuta, disposta a considerar qualquer acordo, conquanto esteja convencida de que possui alguma vantagem. Embora uma estriga da noite não tenha dificuldade de viajar para o Plano Etéreo e predar almas indefesas, estas almas são menos desejáveis para os forasteiros malignos com o quais ela barganha. Por causa disso, a estriga da noite reúne aliados e lacaios para que possa predar almas mais potentes sem assumir riscos pessoais. Seus lacaios favoritos são os pesadelos, com quem compartilham um elo especial. Acima de tudo, estrigas da noite evitam enfrentar oponentes que possam segui-las para o Plano Etéreo, escolhendo apenas lutas onde tenham certeza de que podem escapar.

ESTRIGA DA NOITE — CRIATURA 9

NM | MÉDIO | ESTRIGA | HUMANOIDE | ÍNFERO

Percepção +18; visão no escuro

Idiomas Abissal, Aklo, Celestial, Comum, Infernal

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

OUTRAS ESTRIGAS

Os quatro tipos de estrigas apresentados aqui são as mais notórias de seu povo. Outras — como a estriga de sangue, estriga da lua, estriga da tempestade e estriga do inverno — assolam sociedades em outras regiões do mundo.

Perícias Arcanismo +18, Diplomacia +18, Dissimulação +18, Intimidação +14, Ocultismo +20, Religião +20
For +5, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +3
Itens *pedra-coração*
Cavaleira de Pesadelo Quando uma estriga da noite cavalgar um pesadelo (página 273), o pesadelo também recebe o bônus de estado da estriga da noite em salvamentos contra magia, e tanto a estriga quanto o pesadelo se beneficiam quando a estriga da noite usa a magia inata *passeio etéreo* da *pedra-coração* dela.
Conventículo Uma estriga da noite adiciona *arruinar magia*, *dominar*, *pesadelo* e *vidência* às magias do conventículo dela.

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +17, **Von** +18; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia, –2 em todos os salvamentos se a estriga da noite não possuir a *pedra-coração* dela
PV 170; **Imunidades** sono; **Fraquezas** ferro frio 10; **Resistências** mental 10

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +20 (mágico), **Dano** 2d8+8 perfurante mais 1d6 maligno e praga abissal
Corpo a Corpo ❖ garra +20 (ágil, mágico), **Dano** 2d10+8 cortante mais 1d6 maligno
Magias Ocultistas Inatas CD 28; **9º** *passeio etéreo* (à vontade; da *pedra-coração*), *prender alma* (à vontade; da *pedra-coração*); **8º** *conselho onírico*; **5º** *explosão de sombras* (×2; da *pedra-coração*), *pesadelo*; **3º** *mensagem onírica* (à vontade), *mísseis mágicos* (à vontade); **2º** *invisibilidade* (à vontade); **1º** *raio do enfraquecimento* (à vontade), *sono* (à vontade); **Constante (3º)** *detectar magia*; **(2º)** *detectar tendência* (todas as tendências simultaneamente)
Assombrar Sonho (encantamento, mental, ocultista) Se uma estriga da noite estiver etérea e planando sobre uma criatura caótica ou maligna que esteja dormindo, ela pode subir nas costas da vítima até o amanhecer. A criatura sofre sonhos atormentadores enquanto a estriga conjura *pesadelo* sobre ela, e é exposta à praga abissal. Qualquer drenado causado pelo assombrar sonho é cumulativo. Somente um ser etéreo pode confrontar a estriga da noite e impedi-la de assombrar o sonho.
Emboscada de Magia Uma criatura desprevenida para a estriga da noite sofre –2 de penalidade de circunstância em testes e CDs para se defender contra as magias da estriga.
Praga Abissal (doença) Uma criatura não pode se recuperar de drenado até a praga abissal ser curada. **Salvamento** Fortitude CD 28; **Estágio 1** drenado 1 (1 dia); **Estágio 2** drenado aumenta em 2 (1 dia)
Trocar Forma ❖ (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) A estriga da noite assume a aparência de qualquer humanoide fêmea Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dela, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente).

PEDRA-CORAÇÃO — ITEM 9

ABJURAÇÃO | INVESTIDO | OCULTISTA

Preço 600 po (200 po quando não-mágica)
Uso vestido; **Volume** —

Esta gema concede +2 de bônus de item ao usuário em jogadas de salvamento.

Cada *pedra-coração* é energizada pelo espírito de uma estriga da noite específica. Se for separada dela por 24 horas (ou se ela estiver morta há 24 horas), ela se torna uma gema não-mágica. Uma *pedra-coração* permite à estriga usar magias ocultistas inatas adicionais: *passeio etéreo* (9º nível) e *prender alma* à vontade, e *explosão de sombras* duas vezes por dia.

Ativação ❖ comando; **Requerimentos** Você deve estar tocando a *pedra-coração*. **Efeito** A *pedra-coração* tenta neutralizar uma doença o afetando (5º nível de neutralização, +18 de modificador de neutralização).

Requerimentos de Manufatura Você deve ser uma estriga da noite.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Ettin

Duas cabeças nem sempre são melhores do que uma. Os gigantes desleixados e violentos conhecidos como ettins são prova viva disto.

A origem destes brutos de duas cabeças é desconhecida, mas poucos que encontram ettins ponderam sobre suas origens por muito tempo. Em vez disto, a prioridade para a maioria das criaturas durante tal confronto é escapar, o que não é fácil de conseguir dada a notória vigilância desses gigantes. Para isto, duas cabeças realmente são melhores do que uma — ettins regularmente são empregados por exércitos de gigantes ou orcs como sentinelas e guardas. Os benefícios de uma segurança ettin são óbvios: como partilham um estômago, um ettin requer a mesma quantidade de comida que um ogro comum, e seus dois conjuntos de olhos os tornam duas vezes mais observadores. Um ettin também nunca reclama da falta de companhia. As duas cabeças de um ettin ficam contentes em discutir e conversar entre si, e embora briguem incessantemente, a maioria não consegue imaginar a vida sem o outro. Quase como gêmeos, um ettin possui duas mentes individuais que ainda assim consideram o outro uma parte de sua vida, tanto quanto si mesmos.

Ettins não aparentam ser de uma única herança de gigantes, mas uma amálgama de vários. Suas presas parecem vir de uma ancestralidade orc, embora seu tamanho e burrice sugiram sangue de gigante da colina. Embora eles sejam mais altos que goblins e hobgoblins, ettins se sentem em casa entre tribos destas criaturas e apreciam seus postos confortáveis como vigias ou tropas de retaguarda. Sua exposição a uma ampla variedade de goblinoides e gigantes é evidente em seu idioma: ettins falam um idioma misturado de Goblin, Jotun e Órquico, e sua dicção em geral é boa o suficiente para passar o significado geral de sentenças curtas e provérbios desajeitados — embora a maioria dos interlocutores simplesmente balance as cabeças enquanto conversam com um ettin. Esses monstros são notoriamente irritadiços e, a despeito de sua percepção visual elevada, são bastante míopes na questão de manter seus aliados vivos.

Perdendo uma cabeça

Um ettin que perca uma de suas cabeças é uma visão realmente deprimente. Em vez de limpar e cauterizar a ferida, um ettin normalmente preserva o máximo possível da cabeça decapitada, possivelmente até tentando costurar uma cabeça completamente separada de volta ou mantê-la em um saco preso ao redor de seus ombros.

ETTIN — CRIATURA 6

CM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +16; visão na penumbra
Idiomas dialeto de Goblin, Jotun e Órquico
Perícias Atletismo +16, Intimidação +10
For +6, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +0
Itens mangual (2)
Cérebros Independentes Cada uma das cabeças de um ettin rola sua própria iniciativa e possui seu próprio turno. Nenhuma das cabeças pode Adiar. No começo do turno de uma cabeça, essa cabeça recebe 2 ações e 1 reação. Cada cérebro controla um dos braços do ettin, mas ambos podem mover as pernas. Qualquer habilidade que fosse decapitar uma cabeça de um ettin (como a runa de propriedade de arma *vorpal*) não causa a morte do ettin se ele ainda possuir outra cabeça, mas faz ele perder os turnos, ações e reações da cabeça decapitada. Efeitos mentais que mirem uma única criatura afetam somente uma das cabeças do ettin.

CA 21; **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +12
PV 110
Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 10,5 metros
Corpo a Corpo ❖ mangual +16 (alcance 3 metros, amplitude, derrubar, desarmar), **Dano** 2d6+10 contundente
Corpo a Corpo ❖ punho +16 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d6+10 contundente

FANTASMAS CUSTOMIZADOS

Fantasmas funcionam melhor em aventuras quando usados raramente. Como são reminiscências de uma vida passada e retêm sua inteligência, fantasmas podem entregar informações há muito perdidas ou servir como forma de informar aos PJs elementos cruciais para a história. Desta forma, um fantasma em uma aventura pode fornecer uma pista ou até mesmo a história completa de um local ou evento. Diferente da maioria dos outros mortos-vivos, fantasmas podem manter a tendência que possuíam em vida, mas independentemente disso, devem continuar sendo figuras trágicas e assustadoras no jogo.

Fantasma

Quando morrem por circunstâncias trágicas ou sem encerramento, alguns mortais podem permanecer no mundo. Estas almas angustiadas assombram um local que era significativo para elas em vida, constantemente tentando consertar o que consideram como seus erros ou erros cometidos contra ele.

Criando um Fantasma

Embora seja melhor criar fantasmas customizados para atender às especificidades de uma aventura, você também pode usar as diretrizes a seguir para transformar criaturas vivas existentes em fantasmas.

Primeiro, aumente o nível da criatura em 2 e altere as estatísticas dela conforme descrito a seguir.

- Aumente CA, salvamentos, Percepção, CDs e modificadores de perícias em 2 pontos. Aumente o modificador de ataque corpo a corpo mais apropriado em 4 pontos para torná-lo uma mão espectral (descrita abaixo) e os outros modificadores de ataque em 2 pontos.
- Um fantasma possui –5 de modificador de Força e +0 de modificador de Constituição.
- Não modifique os Pontos de Vida do fantasma devido ao novo nível dele.

Habilidades de Fantasma

Um fantasma adquire os traços espírito, incorpóreo e morto-vivo. Muitos se tornam malignos. Se a criatura base possuir quaisquer habilidades ou traços que existam por ser uma criatura viva corpórea, ela os perde. Você também pode precisar ajustar algumas habilidades que conflitem com o tema de um fantasma. Todos os fantasmas recebem as habilidades a seguir.

Visão no Escuro

Ligado ao Lugar Um fantasma típico pode se afastar somente uma curta distância de onde ele foi morto ou do lugar onde ele assombra. O limite tipicamente é 36 metros. Alguns fantasmas, em vez disso, são ligados a uma sala, prédio, item ou criatura que era especial a ele, em vez de serem ligados a um lugar.

Cura Negativa

Rejuvenescimento (divino, necromancia) Quando um fantasma é destruído, ele se reforma após 2d4 dias no lugar ao qual é ligado, completamente curado. Um fantasma pode ser permanentemente destruído somente se alguém determinar a razão para a existência dele e solucionar o que impede o espírito de descansar.

Imunidades doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno

Resistências todo dano 5 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico). Esta resistência aumenta para 10 no 9º nível e para 15 no 16º nível.

Velocidade de Voo igual à Velocidade dele.

Mão Fantasmagórica Todos os fantasmas possuem um ataque de mão fantasmagórica que causa dano negativo. Ele normalmente possui os traços acuidade, ágil e mágico. Alguns fantasmas empunham memórias fantasmagóricas de armas que possuíam em vida, mas o efeito é o mesmo.

Habilidades Especiais

Selecione uma ou duas das habilidades a seguir, ou potencialmente três se o fantasma for de 9º nível ou superior. Estas habilidades devem ser relacionadas à morte ou história do fantasma. Você também pode criar novas habilidades ou adaptar existentes de monstros ou classes que sejam adequadas ao tema. Para CDs, utilize 2 + a CD do nível do fantasma (*Livro Básico* 503).

Agressão Telecinética ◆◆◆ (divino, evocação) o fantasma grita em dor e angústia, enquanto objetos pequenos e detritos voam em uma emanação de 9 metros. Criaturas nesta área sofrem 1d6 de dano contundente + 1d6 a cada 2 níveis, sujeitas a um salvamento básico de Reflexos.

Gemido Aterrador ◆◆◆ (auditivo, divino, emoção, encantamento, medo, mental) O fantasma lamenta o próprio destino, forçando cada criatura viva a até 9 metros a tentar um salvamento de Vontade. Em uma falha, uma criatura fica assustada 2 (ou assustada 3 em uma falha crítica). Em um sucesso, uma criatura fica temporariamente imune ao gemido aterrador deste fantasma por 1 minuto.

Habitar Objeto ◆ O fantasma possui um objeto de tamanho Grande ou menor a até 36 metros, tornando-o um objeto animado (páginas 264 e 265). O nível deste objeto animado deve ser no máximo igual ao nível do fantasma – 2. Se o objeto alvo estiver sendo segurado por uma criatura, o portador pode tentar um salvamento de Vontade para impedir a possessão. Esta possessão se encerra quando o objeto é destruído ou quando o fantasma o abandona. Neste momento, o fantasma reaparece no quadrado do objeto e não pode Habitar um Objeto novamente por 1d4 rodadas.

Olhar Corruptor ◆◆ O fantasma encara uma criatura que ele é capaz de ver a até 9 metros. O alvo sofre 1d6 de dano negativo + 1d6 a cada 2 níveis com um salvamento básico de Vontade. Uma criatura que falhar no salvamento também fica estupefata 1 por 1 minuto.

Possessão Malévola ◆◆ O fantasma tenta possuir uma criatura corpórea adjacente. Isto possui o mesmo efeito que a magia *possessão*, exceto que, como o fantasma não possui um corpo físico, ele não é afetado pela restrição da magia.

Toque Drenante ◆◆ Com um toque, o fantasma tenta drenar a força vital de uma criatura viva. Ele realiza um Golpe de mão fantasmagórica, mas não causa dano em um acerto. Em vez disso, o alvo fica drenado 1 por 1 dia, e o fantasma recupera PV igual à metade do próprio nível.

PLEBEU FANTASMA

O plebeu fantasma é uma pessoa comum que acredita ter morrido injustamente, normalmente devido a uma traição ou crime.

FANTASMA PLEBEU — CRIATURA 4

CM | MÉDIO | ESPÍRITO | FANTASMA | INCORPÓREO | MORTO-VIVO

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Comum

Perícias Furtividade +12, Saber de Habitação +10 (aplica-se ao local ao qual o fantasma está ligado)

For –5, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +2

Ligado ao Lugar

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +8

PV 30, cura negativa, rejuvenescimento; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno; **Resistências** todo dano 5 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico)

Rejuvenescimento (divino, necromancia) Solucionar a injustiça que levou à morte do plebeu permite que ele siga para o pós-vida.

Velocidade voo 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ mão fantasmagórica +13 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 2d6+2 negativo

Gemido Aterrador ◆ (auditivo, divino, emoção, encantamento, medo, mental) CD 21

MAGO FANTASMA

Um mago que morreu com um grande projeto inacabado pode se tornar um mago fantasma, constantemente buscando terminar sua tarefa na não-morte.

FANTASMA MAGO — CRIATURA 10

CM | MÉDIO | ESPÍRITO | FANTASMA | INCORPÓREO | MORTO-VIVO

Percepção +17; visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Arcanismo +22, Furtividade +21, Intimidação +22

For –5, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +6, **Sab** +3, **Car** +6

Ligado ao Lugar

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +19, **Von** +22

PV 135, cura negativa, rejuvenescimento; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno; **Resistências** todo dano 10 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico)

Rejuvenescimento (divino, necromancia) Completar o projeto do fantasma mago permite que ele siga para o pós-vida.

Velocidade voo 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ mão fantasmagórica +21 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 2d8+12 negativo

Magias Arcanas Inatas CD 29, ataque +23; **5º** *alucinação, cone de frio*; **4º** *assassino fantasmagórico, sugestão*; **3º** *cegueira, dissipar magia, indetecção*; **2º** *manobra telecinética* **(×2); 1º** *raio de enfraquecimento* (×2); **Truques Mágicos (5º)** *detectar magia, ler magia, mão mística, prestidigitação, som fantasma*

Agressão Telecinética ◆◆ (divino, evocação) 6d6 contundente, CD 29

Gemido Aterrador ◆ (auditivo, divino, emoção, encantamento, medo, mental) CD 21

CONSTRUINDO FANTASMAS

Note que o mago fantasma foi construído do princípio e não através da aplicação das regras para fantasmas a uma criatura outrora viva, então seus números não ficaram exatamente iguais aos valores listados acima. Esta normalmente é a melhor forma de proceder se possuir tempo, pois permite que você crie manualmente um fantasma perfeitamente adequado para a situação.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Domesticando Grandes Felinos

Embora seja uma prática comum manter um gato doméstico em casa para afastar roedores indesejados, manter um grande felino como animal de estimação é um assunto completamente diferente. Ainda assim, lordes mercantes em ascensão, príncipes e princesas impetuosos e nobres obcecados com status tentaram fazer exatamente isso, frequentemente conseguindo apenas servos aterrorizados e estofados arruinados. Muitos dentre os ricos ociosos pagarão alegremente pelos serviços de um druida ou patrulheiro inescrupuloso que prometa ajudá-los a alcançar seus sonhos de um grande amigo felino, mas os imensos riscos de tal empreendimento geralmente são suficientes para dissuadir até os mais gananciosos de tentar tal feito.

Felino

Poucos predadores do mundo natural podem igualar o talento de um felino em furtividade e emboscadas.

Leopardo

Leopardos são alguns dos grandes felinos de menor estatura, e ainda assim são perigosos de se lidar. As estatísticas dos leopardos também podem ser usadas para panteras negras, leopardos-das-neves ou pumas.

Leopardo — Criatura 2

N | Médio | Animal

Percepção +7; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +7, Furtividade +8 (+11 em matagal)
For +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +5
PV 30

Velocidade 9 metros, escalada 6 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +10 (acuidade), **Dano** 1d10+3 perfurante mais Atracar
Corpo a Corpo ❖ garra +10 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6+3 cortante
Ataque Furtivo O leopardo causa 1d4 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Bote ❖ O leopardo Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Se o leopardo iniciar esta ação escondido, ele permanece escondido até depois de realizar o Golpe desta habilidade.
Malhar ❖ O leopardo faz dois Golpes de garra contra uma criatura que ele tenha agarrado. Ambos contam para a penalidade por ataques múltiplos dele, mas a penalidade aumenta somente após ambos os ataques serem realizados.

Leão

Leões são caçadores cooperativos: os grupos de leoas trabalham em conjunto para emboscar, encurralar e matar suas presas. Leões machos normalmente têm um porte maior, grandes jubas e caçam sozinhos nas poucas situações onde isso se faz necessário.

Leão — Criatura 3

N | Grande | Animal

Percepção +9; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +11, Furtividade +10
For +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Von** +7
PV 45

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +11, **Dano** 1d10+6 perfurante mais Atracar
Corpo a Corpo ❖ garra +11 (ágil), **Dano** 1d8+6 cortante
Ataque de Matilha O leão causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do leão.
Ataque Furtivo O leão causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Bote ❖ O leão Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Se o leão iniciar esta ação escondido, ele permanece escondido até depois de realizar o Golpe desta habilidade.

Tigre

Tigres são caçadores solitários e territoriais que usam suas pelugens listradas para se camuflar nas florestas e selvas onde vivem e para preparar seus ataques surpresa habitais.

TIGRE — CRIATURA 4

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +12; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +13, Furtividade +13
For +5, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +11, **Von** +8
PV 60

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +13, **Dano** 1d10+7 perfurante mais Atracar
Corpo a Corpo ❖ garra +13 (ágil), **Dano** 1d8+7 cortante
Ataque Furtivo O tigre causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Bote ❖ O tigre Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Se o tigre iniciar esta ação escondido, ele permanece escondido até depois de realizar o Golpe desta habilidade.
Engalfinhar ❖ O tigre realiza um Golpe de garra contra uma criatura que ele está agarrando. Se o ataque acertar, essa criatura fica prostrada.

SMILODONTE

Smilodontes são grandes tigres dentes-de-sabre, superpredadores que são significativamente mais musculosos e troncudos do que as outras espécies de grandes felinos. Eles frequentemente matam presas com um golpe rápido na garganta ou outros pontos vulneráveis. As presas gigantes do smilodonte são particularmente procuradas como troféus.

SMILODONTE — CRIATURA 6

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +14; faro (impreciso) 18 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +12, Atletismo +16, Furtividade +12
For +6, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +12, **Von** +10
PV 110

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ❖ presas +16, **Dano** 2d10+6 perfurante mais Atracar
Corpo a Corpo ❖ garra +16 (ágil), **Dano** 2d8+6 cortante mais Atracar
Ataque Furtivo O smilodonte causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Bote ❖ O smilodonte Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Se o smilodonte iniciar esta ação escondido, ele permanece escondido até depois de realizar o Golpe desta habilidade.
Perfurar Armadura ❖ O smilodonte realiza um Golpe de presas contra uma criatura que ele está agarrando. Se o ataque acertar, a criatura fica prostrada; se a criatura estiver vestindo uma armadura com Dureza 10 ou inferior, a armadura fica quebrada. Se este Golpe quebrar a armadura de uma criatura ou causar dano a uma criatura que esteja sem armadura ou vestindo uma armadura quebrada, a criatura também sofre 2d6 de dano persistente de sangramento. Este Golpe não causa mais dano a uma armadura que já esteja quebrada.

LOCALIZAÇÃO DE GRANDES FELINOS

Leopardos são excepcionalmente adaptáveis, capazes de sobreviver em qualquer pradaria, floresta ou selva e até mesmo nos limites dos desertos.

Leões vivem em planícies com grama alta e savanas, embora também existam espécies adaptadas a ambientes temperados que habitam montanhas. Leões da montanha machos não possuem a juba de seus parentes maiores das pradarias, mas isso não os torna menos perigosos.

Embora sejam mais comuns em florestas, tigres também habitam pradarias e savanas com vegetação densa, frequentemente criando tocas em cavernas.

Smilodontes vivem em áreas de bosque ou pradarias.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

SERVAS DE SARENRAE

Embora fênixes não sejam habitantes dos Planos Externos, elas há muito são associadas à deusa Sarenrae. De fato, muitas fênixes veem a Flor do Alvorecer como sua patrona e alistam-se em sua missão de redimir os que sucumbiram ao mal.

Fênix

A fênix é um pássaro primordial feito de calor e chamas que habita as regiões mais inóspitas do deserto. Embora altamente inteligente e cheia de compaixão, a fênix é mais bem conhecida por sua habilidade icônica de ressuscitar a si mesma após a morte, emergindo renascida das cinzas de seu próprio corpo. Fênixes frequentemente são procuradas por seu conhecimento ou habilidades de cura, pois não suportam testemunhar o sofrimento e somente negam socorro às criaturas mais vis e irredimíveis.

Fênixes apreciam a companhia de dragões metálicos e frequentemente forjam amizades vitalícias quando moram próximos, compartilhando recursos e palavras de sabedoria enquanto mantém-se atualizadas sobre a região.

Embora a maioria das fênixes seja benevolente, elas não são infalíveis. Quando uma fênix perde seu rumo ou sucumbe à influência do mal, ela ainda mantém seu grande apetite por conhecimento. Fênixes malignas são conhecidas por atacar universidades e bibliotecas em sua busca por poder — não apenas para conseguir novas informações, mas também para incendiar os textos e, desta forma, restringir o conhecimento para si mesmas.

FÊNIX — **CRIATURA 15**

RARO | NB | IMENSO | BESTA | FOGO

Percepção +27; *detectar magia*, *ver invisibilidade*, visão no escuro

Idiomas Auran, Celestial, Comum, Ignan

Perícias Acrobatismo +30, Atletismo +27, Diplomacia +31, Intimidação +27, Natureza +25

For +6, **Des** +7, **Con** +5, **Int** +7, **Sab** +6, **Car** +6

CA 36; **Fort** +27, **Ref** +31, **Von** +28; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 300, regeneração 20 (desativada por frio ou maligno), autorressurreição; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** frio 10, maligno 10

Autorressurreição (cura, necromancia, primal) Quando uma fênix morre, ela se desfaz em uma pilha de cinzas ardentes antes de retornar à vida completamente curada 1d4 rodadas depois, como se fosse alvo do ritual *ressurreição* de 7º nível. Autorressurreição ocorre somente se houver restos para ela ressuscitar; por exemplo, uma fênix morta pela magia *desintegrar* não pode usar esta habilidade. Uma fênix cujos restos permanecerem em uma área devotada a uma divindade maligna por *consagrar* não pode autorressuscitar até os restos dela não estarem mais nessa área. Uma fênix pode autorressuscitar somente uma vez por ano.

Mortalha de Chamas (aura, evocação, fogo, primal) 6 metros, 4d6 de fogo, Reflexos básico CD 37. Enquanto esta aura estiver ativa, qualquer criatura adjacente que atingir a fênix com um ataque corpo a corpo ou tocá-la de alguma outra sofre 2d6 de dano de fogo. A fênix pode ativar ou desativar a aura com uma ação única que possui o traço concentração.

Velocidade 7,5 metros, voo 21 metros

Corpo a Corpo ❖ bico +30 (acuidade, alcance 6 metros, fogo, mágico), **Dano** 1d12+9 perfurante mais 3d8 de fogo e 2d10 persistente de fogo

Corpo a Corpo ❖ unha +30 (acuidade, ágil, alcance 6 metros, fogo, mágico), **Dano** 1d6+6 perfurante mais 3d8 de fogo e 2d10 persistente de fogo

Distância ❖ jato de chamas +30 (incremento de distância 12 metros, fogo), **Dano** 6d6 de fogo mais 2d10 persistente de fogo

Magias Primais Inatas CD 39; **8º** *chama contínua* (à vontade), *chuva de fogo*, *curar* (×3), *dissipar magia* (×3), *muralha de fogo* (×3), *remover maldição*; **7º** *dissipar magia* (à vontade); **6º** *restauração* (×3); **Truques Mágicos (8º)** *luz*; **Constante (8º)** *detectar magia*; **(6º)** *ver invisibilidade*

Castigo Flamejante ❖ (evocação, fogo, primal) A fênix arde com chamas superaquecidas e Voa até a Velocidade dela. Ela causa 6d6 de dano de fogo a cada criatura a até 6 metros de cada quadrado pelo qual ela se mover (Reflexos básico CD 37).

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Fogo-Fátuo

Malévolas esferas de luz colorida, fogos-fátuos assombram mangues e florestas solitárias onde atraem viajantes incautos para o perigo. Fogos-fátuos podem variar a cor e iluminação que emanam, e deliciam-se em imitar lanternas ou fogueiras distantes para atrair viajantes perdidos ou desorientados para longe de trilhas seguras. Eles podem extinguir inteiramente sua iluminação para se tornarem invisíveis, e apreciam fazer isso após deixar suas vítimas completamente perdidas quando elas percebem que a luz distante não estava, de fato, levando-os para a segurança. Entretanto, mesmo invisível, um fogo-fátuo raramente se afasta muito de seu alvo, pois se alimenta do pânico e do medo sentido por suas vítimas.

Sob seu brilho, o corpo de um fogo-fátuo é uma bola esponjosa de aproximadamente 30 centímetros de diâmetro que pesa menos de 2,5 quilos. Embora a maioria dos fogos-fátuos sejam meramente orbes translúcidos e sem traços que ganham definição apenas na iluminação mutável que criam, alguns possuem manchas escuras que fazem com que se pareçam com um crânio quando vistos de perto. Fogos-fátuos não precisam de nutrição mundana e, de fato, não possuem a habilidade de consumir matéria de qualquer tipo; eles tiram todo o sustento que precisam do terror de criaturas próximas. Por este motivo, gostam de agir junto a mortos-vivos que produzem terror em suas vítimas. Fogos-fátuos possuem vida longa, se não forem efetivamente imortais, e possuem boa memória. Um fogo-fátuo amedrontado ou derrotado pode ser uma boa fonte de saber e informações, embora adquirir a cooperação de tal monstro sinistro não seja um feito fácil.

Fogos-fátuos habitam pântanos e florestas desoladas e normalmente ficam ativos no crepúsculo e depois de anoitecer. Eles relutam em levar vítimas para áreas imediatamente fatais como quedas súbitas, preferindo perigos que causem sofrimento por um longo período, como bolsões de ar viciado ou venenoso, faixas de areia movediça e tocas de monstros maiores. De acordo com fogos-fátuos, diferentes tipos de medo possuem diferenças sutis de sabor. O terror sentido na boca do estômago daqueles que acabam de notar que estão perdidos produz um gosto muito diferente do terror puro e súbito da morte ao encontrar um monstro imenso. Por causa disto, fogos-fátuos tentam variar a forma com a qual induzem terror em suas vítimas, para garantir que não se cansem de certos sabores de medo.

Olhos dos Mortos

A deusa antiga Nhimbaloth, a assim-chamada "Morte Vazia", é considerada por muitos como a fonte de todos os fogos-fátuos. Cultistas de Nhimbaloth clamam que ela não possui forma verdadeira, sendo meramente uma presença que pode ser sentida por todos que estejam correndo o risco de uma morte fútil e sem sentido. Estes mesmos cultistas dizem que todos os fogos-fátuos são os olhos de Nhimbaloth, e que é através destas criaturas devoradoras de medo que ela observa todos os mundos de seu reino estranho além até mesmo do próprio conceito de morte.

Fogo-Fátuo — Criatura 6

CM | Pequeno | Aberração | Ar

Percepção +16; visão no escuro
Idiomas Aklo, Comum
Perícias Acrobatismo +18, Dissimulação +12, Furtividade +16, Intimidação +12
For –5, **Des** +6, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

CA 27; **Fort** +10, **Ref** +16, **Von** +14
PV 50; **Imunidades** magia
Brilho (aura, luz) 6 metros. Um fogo-fátuo em si é naturalmente invisível, mas brilha com uma luz colorida, emanando luz brilhante na aura e tornando-o visível.
Imunidade Mágica Um fogo-fátuo é imune a todas as magias, exceto *fogo feérico*, *labirinto*, *mísseis mágicos* e *poeira reluzente*.

Velocidade voo 15 metros
Corpo a Corpo ❖ choque +17 (eletricidade, mágico), **Dano** 2d8+4 de eletricidade
Alimentar de Medo ❖ (concentração) **Requerimentos** Um inimigo está sob um efeito de medo ou morrendo a até 4,5 metros do fogo-fátuo. **Efeito** O fogo-fátuo se alimenta do terror da criatura. Ele recupera 2d4 Pontos de Vida e, se tiver Ficado Escuro, o brilho reacende. Um fogo-fátuo pode usar esta ação somente uma vez por rodada.
Ficar Escuro ❖ (concentração) O fogo-fátuo extingue o brilho dele, ficando invisível. Ele pode encerrar este efeito com outro uso desta ação. Se usar o ataque de choque enquanto estiver invisível, o arco de eletricidade permite qualquer observador determinar a localização dele, tornando o fogo-fátuo somente escondido para todos os observadores até se mover.

TESOURO DE GÁRGULAS

A natureza obsessiva das gárgulas pode resultar em uma variedade de tesouros e coleções de troféus macabros, indo de pilhas de tomos arcanos a poções e aparatos alquímicos a simples bugigangas.

GÁRGULA

Gárgulas são caçadores monstruosos feitos de pedra elemental. Eles usam sua semelhança com estátuas decorativas para se esconderem à plena vista em cidades durante o dia e mergulhar sobre pedestres azarados à noite. Sua forma mais comum é a de um humanoide com chifres e asas de morcego, mas gárgulas individuais mostram uma grande variação incluindo algumas com traços apenas vagamente humanoides e outras que não se assemelham a nenhuma criatura conhecida. Os traços de uma gárgula não são fixos; gárgulas citadinas que permaneçam no mesmo lugar por tempo o suficiente mudam lentamente, dia a dia, para se igualar ao estilo da arquitetura local. Estes monstros pacientes podem ficar disfarçados por longos períodos conforme esperam pacientemente por uma oportunidade para atacar.

Gárgulas tendem a serem caçadoras solitárias, embora às vezes se unam por proteção ou esporte em tribos temíveis chamadas "asas". Em ocasiões raras, essas asas se tornam comunidades relativamente estáveis, e gárgulas integradas a elas podem até mesmo se aliar com outras criaturas como demônios ou aberrações inteligentes, embora estas alianças se equilibrem no fio de uma navalha. A maioria das gárgulas são traiçoeiras, vingativas e mesquinhas — traços que impedem parcerias longas. Muitas tendem a ser obsessivas e compulsivas. Algumas são colecionadoras, focando sua obsessão em qualquer coisa, de livros à troféus macabros, enquanto outras são ritualísticas ou excessivamente passionais sobre um assunto intelectual de nicho ou certas linhas artísticas. Estas tendências frequentemente contribuem para a dissolução de asas conforme as obsessões e compulsões individuais colidem umas com as outras.

KAPOACINTH

Kapoacinths não vivem entre penhascos e telhados, mas sob o mar, usando suas asas para nadar. Estas gárgulas aquáticas frequentemente habitam regiões costeiras rasas e saem do mar para atacar presas. Kapoacinths são menos individualistas e tendem a criar asas mais estáveis por longos períodos de tempo. Kapoacinths possuem as mesmas habilidades que a gárgula apresentada abaixo, mas com os seguintes ajustes: eles possuem o traço aquático, Velocidade de natação de 12 metros no lugar da Velocidade de voo e sua reação Pé com Garra aciona quando estão Nadando em vez de Voando.

GÁRGULA **CRIATURA 4**

CM | MÉDIO | BESTA | TERRA

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Comum, Terran

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +9, Furtividade +12

For +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –2

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +10, **Von** +10

PV 40; **Resistências** físico 5 (exceto adamante)

Pés com Garras ↻ (ataque) **Acionamento** O gárgula está Voando e uma criatura se move para um quadrado adjacente abaixo dele. **Efeito** O gárgula realiza um Golpe de garra contra a criatura acionadora.

Velocidade 7,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +13, **Dano** 2d8+3 perfurante

Corpo a Corpo ❖ garra +13 (ágil), **Dano** 2d6+3 cortante

Estátua ❖ (concentração) Até a próxima vez em que agir, o gárgula parece ser uma estátua. Ele possui um resultado automático de 32 em testes de Dissimulação e CD para se passar por uma estátua.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Garrecife

Garrecifes são monstros aquáticos vagamente semelhantes a camarões ou lagostas imensas. Como se pode esperar de seu nome, as garras imensas do garrecife são armas poderosas com um aperto de alicate e a habilidade de injetar um veneno potente em sua vítima desafortunada.

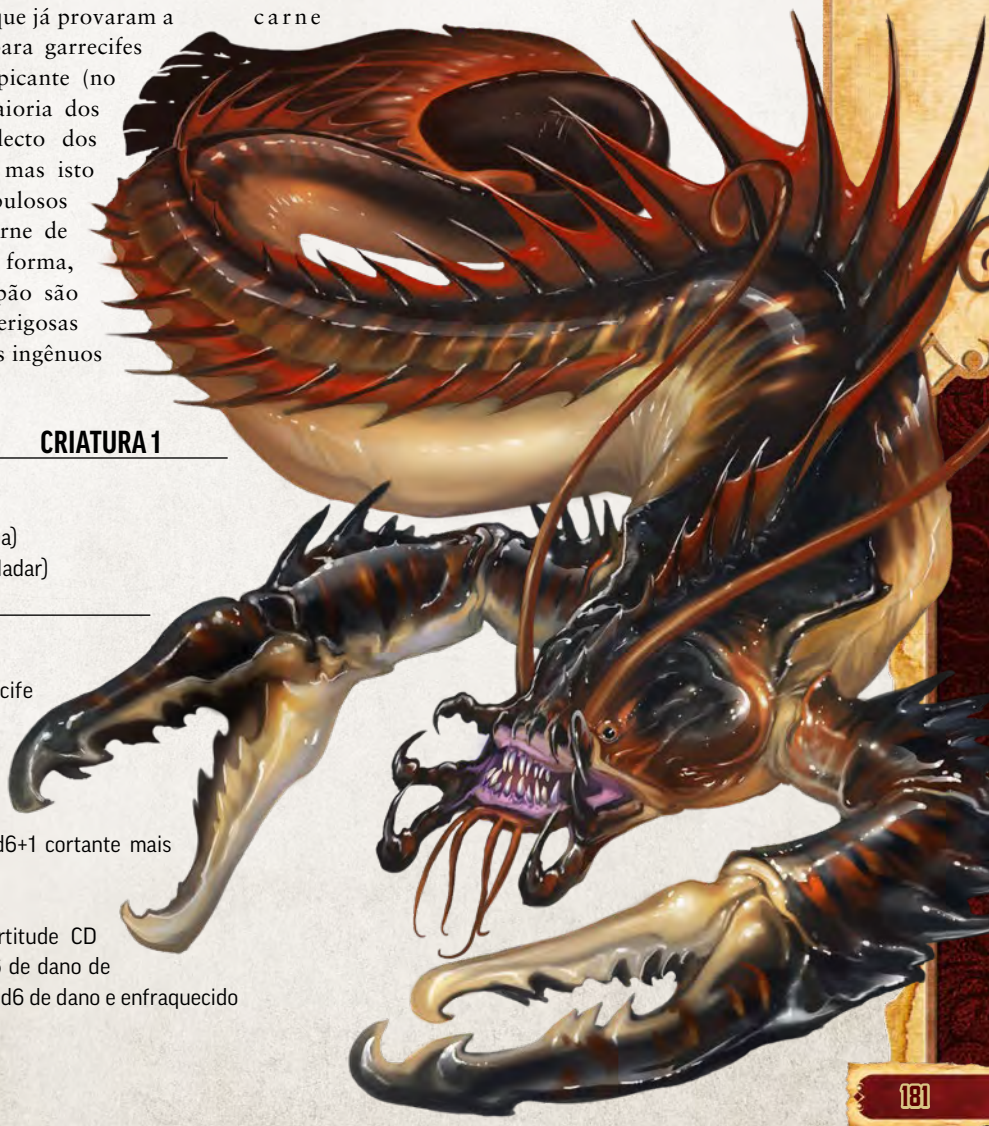
Embora não falem, os garrecifes são inteligentes o suficiente para compreender o idioma local dos humanoides próximos de seu campo de caça. Essas criaturas às vezes prestam atenção em conversas para conseguir informações sobre o melhor lugar para emboscar presas aquáticas ou terrestres ou meramente por entretenimento — garrecifes apreciam particularmente ouvir pessoas com vozes agudas. Eles normalmente são caçadores solitários, mas pequenos enxames de garrecifes fêmeas ocasionalmente se reúnem ao redor de um único macho para o propósito de acasalar ou se agrupam para criar conjuntamente suas ninhadas. Neste último caso, as fêmeas executarão amplas buscas para trazer caça o suficiente para alimentar seus jovens. Tais grupos de caça são extremamente perigosos — eles são conhecidos por virar pequenos barcos de pesca e atacar os que caem na água.

Uma vez que um garrecife tenha decidido por um curso de ação, ele o segue mesmo se isso o levaria à morte. Mais de um sobrevivente de ataques diz que a criatura só soltou seu aperto capaz de quebrar ossos depois que o cérebro dela vazou pelo crânio quebrado e, mesmo assim, o garrecife foi capaz de fazer um último ataque terrível como seu último fôlego. Durante a época do acasalamento, garrecifes fêmeas frequentemente são mais pragmáticas e soltam a presa antes de colocar sua prole e a si mesmas em perigo.

A despeito de sua inteligência e os limites morais a respeito disso, os garrecifes frequentemente são servidos nas mesas de jantar de caçadores terrestres como humanos e hobgoblins. De acordo com os que já provaram a carne de garrecife, ela é deliciosamente doce (para garrecifes criados em águas frias) ou ligeiramente picante (no caso de garrecifes de água quente). A maioria dos povos civilizados que conhecem o intelecto dos garrecifes desprezam o ato de comê-los, mas isto não parece preocupar os nobres inescrupulosos de regiões costeiras que consideram a carne de garrecifes uma iguaria preciosa. Da mesma forma, pescadores preocupados com seu ganha-pão são mais do que dispostos a caçar as criaturas perigosas — ou, melhor ainda, contratar aventureiros ingênuos para a tarefa.

Comendo Garrecifes

Garrecifes não juntam tesouros, mas sua carne – se mantida fresca – pode ser vendida nos mercados certos. Entretanto, em um número crescente de locais, a prática de comer garrecifes não é mais aceita, o que significa, é claro, que esse produto simplesmente mudou para os açougues de mercado negro onde se encontra todo o tipo de carne de fontes duvidosas, o que aumentou o valor proporcionalmente.



GARRECIFE **CRIATURA 1**

CN | PEQUENO | ABERRAÇÃO | AQUÁTICO

Percepção +8; visão no escuro
Idiomas Comum (incapaz de falar qualquer idioma)
Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +4 (+8 para Nadar)
For +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –3, **Sab** +1, **Car** +1

CA 20; **Fort** +7, **Ref** +9, **Von** +4
PV 17
Frenesi de Morte ↻ **Acionamento** O garrecife é reduzido a 0 Pontos de Vida. **Efeito** O garrecife realiza um Golpe de garra antes de morrer.

Velocidade 1,5 metros, natação 9 metros
Corpo a Corpo ❖ garra +9 (acuidade), **Dano** 1d6+1 cortante mais Atracar e veneno de garrecife
Constrição ❖ 1d6 contundente, CD 17
Veneno de Garrecife (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 17; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de dano e enfraquecido 2 (1 rodada)

VIZIRES DJINNI

Vizires djinni preferem manifestar desejos em demonstrações físicas e frequentemente espalhafatosas, mas poupam na qualidade. Um desejo por ouro, por exemplo, pode resultar em itens apenas folheados – bem menos valiosos que ouro sólido. Vizires djinni adicionam o trecho seguinte às suas magias inatas: **5º** *convocar gigantes*, *idiomas*.

GÊNIO

Cada Plano Elemental conta com um tipo específico de gênio, pois estes seres poderosos são formados da matéria elemental correspondente ao seu plano nativo: djinn são formados de vento, nuvens e tempestades; efreet possuem fogo como carne; marids são seres de água; e shaitans são compostos de metais, gemas e pedra. Por último, os jann são formados de todos os quatro elementos, e são os mais fracos dos gênios.

GÊNIOS NOBRES

Gênios nobres que possuem títulos únicos ao seu tipo (detalhado nas barras laterais) governam a sociedade dos gênios. Gênios nobres normalmente possuem pelo menos 5 níveis a mais do que um exemplar típico do seu povo. Além do aumento nas estatísticas fornecido pelos níveis mais altos, gênios nobres ganham magias adicionais. Mas o mais maravilhoso (e notório) poder de um gênio nobre é sua habilidade de conceder desejos. Qualquer gênio nobre (exceto pelos jann, que não possuem tal poder) pode conceder a uma criatura mortal ou morta-viva até 3 desejos dentro de um ano. Muitas criaturas inescrupulosas compelem gênios nobres a servi-las, enganando-os ou prendendo-os com magia. Entretanto, uma vez que conceda o terceiro desejo a uma única criatura, o gênio nobre fica livre de servir esta criatura para sempre.

JANNI

Jann são gênios compostos por todos os quatro elementos, o que faz com que não se sintam exatamente em casa em qualquer Plano Elemental. Em vez disto, jann residem no Plano Material, fazendo apenas breves incursões em outras partes da Esfera Interna. Embora possuam tamanho e aparência humanas, jann não possuem qualquer parentesco com humanos e se ressentem de quaisquer alegações deste tipo. Eles são um povo orgulhoso e tomam muito cuidado para manter sua honra — restaurando-a com o fio da espada, se necessário.

JANNI **CRIATURA 4**

N | MÉDIO | ELEMENTAL | GÊNIO

Percepção +11; visão no escuro

Idiomas Comum, um idioma elemental (Aquan, Auran, Ignan ou Terran), um idioma planar (Abissal, Celestial ou Infernal); telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +8, Arcanismo +10, Dissimulação +7, Manufatura +8, Sobrevivência +11

For +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +1

Itens arco curto composto (20 flechas), cimitarra

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +11

PV 60; **Resistências** fogo 5

Tolerância Elemental Um janni pode sobreviver em qualquer Plano Elemental por até 48 horas, após as quais ele sofre 1 de dano por hora até deixar o plano ou morrer.

Velocidade 6 metros, voo 4,5 metros

Corpo a Corpo ❖ cimitarra +14 (amplitude, enérgica), **Dano** 1d6+10 cortante

Corpo a Corpo ❖ punho +14 (ágil, mágico, não-letal), **Dano** 1d4+10 contundente

Distância ❖ arco curto composto +12 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, propulsiva, recarga 0), **Dano** 1d6+5 perfurante

Magias Arcanas Inatas CD 21; **7º** *salto planar* (somente para Plano Astral, Planos Elementais ou Plano Material); **2º** *criar comida*, *falar com animais*, *invisibilidade* (×3); **1º** *criar água*

Trocar Tamanho ❖❖ (arcano, concentração, polimorfia, transmutação) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O janni muda o tamanho de uma criatura. Isto funciona como a magia *aumentar* ou *encolher* de 4º nível, mas pode afetar uma criatura involuntária (Fortitude CD 21 anula).

DJINNI

Gênios benevolentes do Plano do Ar, djinn valorizam arte, cultura, conhecimento e comércio. Eles também amam novas experiências, pratos suculentos e vinhos encorpados. De todos os gênios, estes são os mais inclinados a se aproximar de humanos e outros mortais, interagindo com eles tem termos amigáveis. Ainda assim, djinn são orgulhosos de sua ancestralidade gênia e tendem a ser condescendentes com mortais, um hábito que gerou uma reputação de arrogância.

Djinn se dão bem com jann e marids, mas consideram shaitans muito rígidos e cultivam um ódio eterno por efreet. Embora sejam combatentes formidáveis, eles desprezam a guerra e preferem evitar a violência — lidando com seus oponentes através de magia ou subterfúgio (abrindo uma exceção, é claro, quando encontram efreet).

DJINNI — CRIATURA 5

INCOMUM | CB | GRANDE | AR | ELEMENTAL | GÊNIO

Percepção +13; *detectar magia*, visão no escuro

Idiomas Auran, Comum

Perícias Acrobatismo +14, Arcanismo +11, Atletismo +11, Diplomacia +13, Dissimulação +11, Furtividade +12, Manufatura +9, Sociedade +9

For +4, **Des** +5, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +4

Itens cimitarra

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +14, **Von** +11

PV 71; **Imunidades** eletricidade; **Resistências** mental 5, sônico 5

Redemoinho (ar, arcano, aura, evocação) 6 metros. Todos os quadrados na aura do djinni são terreno difícil para criaturas Andando e Voando. Criaturas com o traço ar são imunes.

Velocidade 7,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ cimitarra +15 (alcance 3 metros, amplitude, enérgica), **Dano** 1d6+10 cortante

Corpo a Corpo ❖ punho +16 (acuidade, ágil, alcance 3 metros, mágico, não-letal), **Dano** 1d4+10 contundente

Distância ❖ vento esmagador +15 (ar, arcano, evocação, incremento de distância 6 metros), **Dano** 1d8+6 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 23; **7º** *salto planar (à vontade; somente para Plano Astral, Planos Elementais ou Plano Material)*; **4º** *criação, forma gasosa*; **3º** *criatura ilusória, objeto ilusório*; **2º** *melhorar alimentos (à vontade), invisibilidade (à vontade; somente em si)*; **Constante (3º)** *detectar magia*

Rajada de Furacão ❖ (ar, arcano, evocação) **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O djinni empurra todas as criaturas no redemoinho dele 6 metros para trás, ou força todas as criaturas na aura a se moverem 6 metros em sentido horário ou anti-horário. Cada criatura deve tentar um salvamento de Fortitude CD 21. Em um sucesso, ela evita ser movida e, em uma falha crítica, ela fica prostrada além de ser movida. Criaturas com o traço ar são imunes.

PAXÁS SHAITAN

Paxás shaitan cumprem desejos da forma mais eficiente possível. Um desejo concedido pode criar uma realidade temporária – desejar um dragão de estimação pode gerar um dragão que dure apenas um dia antes que desapareça ou morra. Paxás shaitan adicionam o trecho seguinte às suas magias inatas: 8º *terremoto*; **6º** *carne em pedra, pele de pedra* (à vontade; apenas pessoal).

SHAITAN

Oriundos do Plano da Terra, shaitans são gênios orgulhosos e diretos. Eles valorizam a aptidão física e amam barganhas, jogos de azar e trabalhar com metal e pedra. Imensas gemas e veios de metal precioso entrecruzam seu plano natal, e os diligentes shaitan construíram um vasto império mercantil com estes recursos naturais abundantes.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

MALIQUES EFREETI

Maliques efreeti sentem prazer em atender desejos de forma pedante, que cause sofrimento, arrependimento ou dor. Desejar por meia tonelada de gemas pode fazer com que as gemas sejam entregues como uma avalanche esmagadora. Maliques efreeti adicionam o trecho seguinte às suas magias inatas: 5º *bola de fogo* (à vontade); **7º** *erupção vulcânica*.

SHAITAN — CRIATURA 7

INCOMUM | ON | GRANDE | ELEMENTAL | GÊNIO | TERRA

Percepção +15; *detectar magia*, sentido sísmico (impreciso) 18 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Terran
Perícias Atletismo +19, Dissimulação +16, Manufatura +14, Natureza +15, Sociedade +14
For +6, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** +3
Itens *bracamante +1*

CA 25; **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +15
PV 110; **Resistências** eletricidade 10

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros, escavação 13,5 metros; deslizar por terra
Corpo a Corpo ❖ *bracamante* +20 (alcance 3 metros, amplitude, enérgica +1, mágico), **Dano** 1d10+12 cortante
Corpo a Corpo ❖ punho +19 (ágil, alcance 3 metros, mágico, não-letal), **Dano** 1d4+12 contundente mais Impelir 3 metros e empurrar na pedra
Magias Arcanas Inatas CD 24; **7º** *salto planar* (somente para Plano Astral, Planos Elementais ou Plano Material); **5º** *muralha de pedra*, *véu* (somente em si); **4º** *moldar pedra (à vontade)*; **2º** *poeira reluzente (×2)*; **Constante (4º)** *detectar magia*
Deslizar por Terra O shaitan pode Escavar através de cascalho e pedra em sua Velocidade de escavação total, sem deixar túneis ou sinais de passagem.
Empurrar na Pedra (arcano, terra, transmutação) Quando o shaitan Impelir uma criatura em uma barreira de pedra, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 22 ou fica imergido na barreira (como *mesclar-se às rochas*). A vítima pode tentar Escapar (CD 28).

EFREETI

Os efreet são os gênios odiosos e impiedosos do Plano do Fogo, onde constroem metrópoles e imensos centros comerciais que atraem viajantes extraplanares de todo o multiverso. Eles são escravagistas cruéis, belicistas vingativos e sinistros mestres de desejos; existem muitos contos de mortais que fizeram pactos com efreet apenas para verem seus mundos distorcidos para se adequarem às vontades malévolas e caprichosas do gênio.

Efreet não lidam regularmente com outros gênios; eles compartilham uma eterna disputa com os djinn, desdenham dos marid, tratam jann como fracos indignos do título de gênio, e apenas ocasionalmente toleram alianças com shaitans. Com 3,60 metros de altura e pesando 1.000 quilos, efreet são oponentes formidáveis e intimidam suas vítimas com um olhar.

EFREETI — CRIATURA 9

INCOMUM | OM | GRANDE | ELEMENTAL | FOGO | GÊNIO

Percepção +17; *detectar magia*, visão no escuro
Idiomas Comum, Ignan
Perícias Arcanismo +14, Atletismo +22, Dissimulação +19, Diplomacia +17, Intimidação +19, Manufatura +14, Sociedade +14
For +5, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +4
Itens *cimitarra +1 impactante*, placa peitoral

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +17, **Von** +20
PV 175; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** frio 10

Velocidade 7,5 metros, voo 10,5 metros
Corpo a Corpo ❖ *cimitarra* +21 (alcance 3 metros, enérgica, fogo, mágico), **Dano** 2d6+11 cortante mais 2d6 de fogo
Corpo a Corpo ❖ punho +20 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 1d4+11 contundente mais 2d6 de fogo

Magias Arcanas Inatas CD 29, ataque +19; **7º** *salto planar* (somente para Plano Astral, Planos Elementais ou Plano Material); **5º** *objeto ilusório*; **4º** *forma gasosa*, *invisibilidade (×2)*; **Truques Mágicos (5º)** *produzir chama*; **Constante (5º)** *detectar magia*

Aperto Ardente (fogo) Quando o efreeti agarra uma criatura, essa criatura sofre 2d6 de dano de fogo e sofre 2d6 de dano de fogo ao final de cada um dos turnos dela enquanto permanecer agarrada.

Atracar em Combate ❖ **Requerimentos** O efreeti possui uma mão livre. **Efeito** O efreeti realiza um Golpe corpo a corpo enquanto mantém uma mão livre. Se o Golpe acertar, o alvo fica agarrado na mão livre do efreeti.

Trocar Tamanho (arcano, concentração, polimorfia, transmutação) Como janni, mas CD 29.

MARID

Marids são gênios poderosos e caprichosos do Plano da Água, rivalizados entre os gênios apenas pelos ardentes efreet em poder. Marids incorporam a força das ondas e correntezas do oceano, mas também possuem um lado mais gentil, amando performances e artes como dança, música e contação de histórias.

Marids tratam efreet com hostilidade, mas raramente os encontram em seu ambiente nativo. Eles se dão bem com djinn, jann e shaitans, embora os últimos considerem marids volúveis e irritantes e se associem a eles apenas por tempo o suficiente para fechar acordos comerciais. A sociedade marid possui regras rígidas de hospitalidade e muitas de suas cidades possuem quarteirões estrangeiros selados magicamente aonde os xázades marid conduzem negócios com criaturas respiradoras de ar.

MARID — CRIATURA 9

INCOMUM | CN | GRANDE | ÁGUA | ELEMENTAL | GÊNIO

Percepção +18; *detectar magia*, *detectar tendência*, sentido de onda (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Aquan, Comum

Perícias Atletismo +20 (+24 para nadar), Diplomacia +19, Furtividade +16, Manufatura +16, Natureza +18, Performance +16, Sociedade +16

For +5, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +3

Itens *tridente +1 impactante*

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +21, **Von** +17

PV 145; **Resistências** fogo 10

Vórtice (água, aura) 12 metros. Água na aura que também esteja no mesmo corpo de água que o marid é terreno difícil para criaturas Nadando. Criaturas que possuam o traço água são imunes.

Velocidade 6 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ *tridente* +21 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d8+11 perfurante

Corpo a Corpo ❖ punho +20 (ágil, alcance 3 metros, mágico, não-letal), **Dano** 1d4+11 contundente

À Distância ❖ *tridente* +21 (arremesso 6 metros, mágico), **Dano** 2d8+11 perfurante

Magias Arcanas Inatas CD 28; **7º** *salto planar* (somente para Plano Astral, Planos Elementais ou Plano Material); **5º** *controlar água (à vontade), terreno alucinatório*; **4º** *empurrão hidráulico (à vontade), névoa sólida, torrente hidráulica*; **2º** *borrar (à vontade), objeto ilusório*; **Constante (5º)** *detectar magia*; **(1º)** *detectar tendência* (somente bem ou mal)

Espetar ❖❖ O marid realiza um Golpe de tridente, causando 2d6 de dano persistente de sangramento extra em um acerto (4d6 em um acerto crítico).

Jato de Água ❖❖ (água, arcano, evocação) O marid libera um jato de água em uma linha de 18 metros, causando 9d6 de dano contundente (Reflexos básico CD 28). Uma criatura que falhar no salvamento também é empurrada 3 metros (6 metros em uma falha crítica). O marid não pode usar Jato de Água novamente por 1d4 rodadas.

Trocar Forma ❖ (arcano, concentração, polimorfia, transmutação) O marid pode assumir a aparência de qualquer elemental da água ou humanoide. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele.

XÁZADES MARID

Xázades marid concedem desejos de maneiras que os divirtam. Eles adicionam o trecho seguinte às suas magias inatas: 5º *cone de frio* (à vontade), *criatura ilusória* (×2).

EMIRES JANNI

Emires janni não podem conceder desejos. Eles adicionam o trecho seguinte às suas magias inatas: 4º *ler presságios*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia* (à vontade).

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

TEMAS SUPERDIMENSIONADOS

Gigantes são oponentes enormes. Embora muitos gigantes possuam temas que os liguem a uma força mágica ou elemental, o tema principal que todos eles compartilham é que incorporam um estereótipo cultural clássico como base e o amplificam exageradamente. Gigantes de fogo, por exemplo, podem ser vistos como ferreiros superdimensionados, enquanto os gigantes da colina devem evocar o sentimento de um valentão superdimensionado.

Gigante

Gigantes são criaturas humanoides imensas que vivem em regiões remotas por todo o mundo. Eles são divididos em vários subtipos.

Gigante da Colina

Egoístas e brutos, estes saqueadores de pele resistente são valentões e, em última análise, covardes. De temperamento ruim e apreciando a violência, um gigante da colina vai saquear e pilhar alegremente os indefesos, mas é rápido em fugir dos que são maiores, mais fortes ou mais organizados do que eles. Um gigante da colina nunca está acima de empurrar ou enganar outro do seu tipo para atrasar seu oponente ou pegar o melhor saque.

Gigante da Colina — Criatura 7

CM | Grande | Gigante | Humanoide | Terra

Percepção +13; visão na penumbra

Idiomas Comum, Jotun

Perícias Atletismo +19, Intimidação +11

For +6, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +0

Itens clava pesada, gibão de peles, saco com 5 rochas

CA 24; **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +13

PV 140

Pegar Rocha ↻

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ clava pesada +19 (alcance 3 metros, empurrar, oscilante), **Dano** 1d10+14 contundente

Corpo a Corpo ❖ punho +19 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d6+14 contundente

Distância ❖ rocha +19 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 1d8+14 contundente

Arremessar Rocha ❖

Oscilação Ampla ❖ O gigante da colina realiza um único Golpe com clava pesada e compara o resultado da rolagem às CA de até dois adversários no alcance dele. Isto conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do gigante da colina.

Gigante de Pedra

Gigantes de pedra são pastores e artistas estoicos e reclusos que possuem uma história rica e várias tradições. Eles habitam cavernas em montanhas altas e cordilheiras escarpadas, usando sua pele cinzenta para se mesclar aos arredores e passarem despercebidos por aventureiros distraídos. Entretanto, viajantes benignos que cruzam com uma tribo de gigantes de pedra não precisam se preocupar muito, pois estes reclusos não buscam ativamente confrontos e conflitos. Eles são, em sua maioria, um povo pacífico que busca sabedoria através da exploração da natureza e longas meditações sobre os elementos do mundo natural. Seus anciões são os mais sábios dos gigantes de pedra e usam seu carisma e magia druídica para liderar suas tribos à prosperidade e harmonia com a natureza.

Um gigante de pedra comum possui 3,60 metros e pesa cerca de 750 quilos.

Gigante de Pedra — Criatura 8

N | Grande | Gigante | Humanoide | Terra

Percepção +16; visão no escuro

Idiomas Comum, Jotun

Perícias Acrobatismo +14, Atletismo +20, Furtividade +14 (+18 em terreno rochoso), Intimidação +14

For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0

Itens *clava pesada +1 impactante*, saco com 5 rochas

CA 27; **Fort** +18, **Ref** +14, **Von** +14

PV 150

Pegar Rocha ↻

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *clava pesada* +21 (alcance 3 metros, empurrar, mágico, oscilante), **Dano** 2d10+12 contundente
Corpo a Corpo ❖ punho +20 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+14 contundente
Distância ❖ rocha +18 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 2d6+12 contundente
Arremessar Rocha ❖
Grande Oscilação ❖❖ O gigante de pedra realiza um Golpe com clava pesada. O alvo é Empurrado até 3 metros em um acerto ou até 6 metros em um acerto crítico. Se o alvo colidir com um objeto sólido ou aterrissar no chão, ele sofre dano contundente como se tivesse caído a distância movida.

LOCALIZAÇÃO DE GIGANTES
Superdimensionados como são, gigantes tendem a habitar regiões remotas do mundo, onde podem se dar ao luxo de clamar grandes territórios para si.

GIGANTE DO GELO

Gigantes do gelo são saqueadores sem remorsos que pilham e saqueiam aqueles que ousam viver perto deles nas terras frígidas e desoladas. Seus clãs variam de caçadores extremamente territoriais que clamam uma extensão de tundra e a defendem a todo o custo até hordas nômades que vagam por encostas geladas em busca de assentamentos para conquistar. Clãs de gigantes do gelo são governados por aqueles que exibem a maior ferocidade e proezas em batalha — brutos imensos que se proclamam jarl e demandam obediência absoluta de seus seguidores. Se a qualquer momento um gigante do gelo desejar assumir essa posição, ele deve desafiar o jarl atual e encará-lo em um combate mortal — depois disso, o campeão reinante continua a liderar o clã ou o desafiador vitorioso assume o controle.

Gigantes do gelo vivem em reinos gélidos, e sua aparência é um reflexo de um povo temperado e endurecido por tempestades de neve incansáveis e temperaturas congelantes. Eles frequentemente usam armaduras de metal adornadas com peles, couro, dentes e presas de bestas mortas e brandem armas longas como mesas de jantar. Sua carne varia de um azul pálido a um cinza rochoso, e seu cabelo normalmente é de um branco ou amarelo sujos.

Um gigante do gelo comum possui 4,5 metros e pesa aproximadamente 1.400 quilos.

GIGANTE DO GELO — CRIATURA 9

CM | GRANDE | FRIO | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +17; visão na penumbra
Idiomas Comum, Jotun
Perícias Atletismo +23, Furtividade +17 (+21 na neve), Intimidação +18, Manufatura +18
For +6, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0
Itens *machado longo +1 impactante*, placa peitoral, saco com 5 rochas

CA 29; **Fort** +23, **Ref** +16, **Von** +16
PV 150; **Imunidades** frio; **Fraquezas** fogo 10
Pegar Rocha ↻

Velocidade 9 metros; andar no gelo
Corpo a Corpo ❖ *machado longo* +21 (alcance 3 metros, amplitude, mágico), **Dano** 2d12+12 cortante
Corpo a Corpo ❖ punho +21 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d8+12 contundente
Distância ❖ rocha +21 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 2d10+9 contundente
Andar no Gelo Um gigante do gelo não é impedido por terreno difícil causado por neve ou gelo, nem precisa realizar testes de Acrobatismo para evitar cair enquanto se mover sobre gelo escorregadio.
Arremessar Rocha ❖

BOLSAS DE GIGANTES

Gigantes frequentemente mantêm uma eclética coleção de tesouros em suas bolsas e sacolas. Dentro delas pode ser encontrada uma variedade ampla de tesouros e preciosidades inesperadas e estranhas.

Oscilação Ampla ❖ O gigante do gelo realiza um único Golpe com machado longo e compara o resultado da rolagem às CA de até dois adversários no alcance dele. Isto conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do gigante do gelo.

Sopro Gélido ❖ (evocação, frio, primal) O gigante do gelo sopra um cone de 4,5 metros de umidade congelante, que rapidamente se condensa em gelo, causando 4d6 de dano de frio. Cada criatura no cone deve tentar um salvamento básico de Reflexos CD 28. Uma criatura que falhar no salvamento também fica imobilizada e sofre 2d6 de dano de frio ao final de cada um dos turnos dela até se libertar (Escapar CD 28). O gigante não pode usar Sopro Gélido novamente por 1d4 rodadas.

GIGANTE DO FOGO

Os mais militaristas de todos os gigantes, gigantes do fogo focam obsessivamente em aprender técnicas de combate, dominar a arte de forjar armas e armaduras e encontrar novas formas de dominar seus inimigos. Como resultado, suas estruturas políticas e sociais são firmemente baseadas em hierarquias marciais, com uma ênfase rígida em seguir as ordens de seus superiores, não importando se estiver responsável por um soldado raso ou reportando a um poderoso oficial. Assim que um gigante do fogo consegue andar, ele veste a sua primeira armadura forjada. Esta armadura é constantemente remodelada e substituída conforme o gigante de fogo amadurece, tanto para garantir que fiquem confortáveis com o aço contra sua pele e também para ensinar ao gigante o mais cedo possível que devem suportar o fardo de lutar para proteger suas tradições e modo de vida. Para um gigante de fogo, a morte é o fogo no qual o futuro é forjado.

Gigantes do fogo normalmente são identificados por sua estatura poderosa, cabelo laranja brilhante que cintila e dança como se estivesse em chamas, e armadura pesada de aço sobre vestes carmesim, âmbar ou pretas. A maioria dos gigantes de fogo é coberta de cicatrizes e se recusa a ocultá-las ou obstruí-las, pois acreditam que cada marca acidentada serve como lembrança de uma lição valiosa aprendida em batalha. Um gigante do fogo comum possui de 3,60 a 4,80 metros, pesa cerca de 3.500 quilos e vivem cerca de 350 anos.

GIGANTE DO FOGO — CRIATURA 10

OM | GRANDE | FOGO | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +18; visão na penumbra

Idiomas Comum, Jotun

Perícias Atletismo +25, Intimidação +23, Manufatura +22

For +7, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +0

Itens *espada larga +1 impactante*, *meia armadura +1*, saco com 5 rochas

CA 31; **Fort** +23, **Ref** +16, **Von** +18

PV 175; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** frio 10

Ataque de Oportunidade ↻

Pegar Rocha ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *espada larga* +24 (alcance 3 metros, mágico, versátil Pf), **Dano** 2d12+13 cortante

Corpo a Corpo ❖ punho +23 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d8+13 contundente

Distância ❖ rocha +23 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 2d8+13 contundente mais 1d6 fogo

Arremessar Rocha ❖ (fogo) Uma rocha arremessada por um gigante do fogo causa 1d6 de dano de fogo adicional em um acerto.

Corte Flamejante ❖❖ (evocação, fogo, primal) O gigante do fogo imbui a lâmina dele com chamas e realiza um Golpe com espada larga com –2 de penalidade de circunstância contra cada criatura em uma linha de 4,5 metros. Ele realiza somente uma rolagem de ataque e compara o resultado à CA de cada criatura. Este Golpe causa 1d6 de dano de fogo adicional e conta como um ataque para a penalidade por ataques múltiplos do gigante.

GIGANTE DAS NUVENS

Os graciosos e majestosos gigantes das nuvens possuem uma cor de pele que vai de um branco leitoso a um azul empoeirado. Diferente da maioria dos outros gigantes, os gigantes das nuvens demonstram uma grande variedade de posturas morais. Alguns poucos são neutros, enquanto o restante é igualmente dividido entre bondosos e malignos. Gigantes das nuvens bondosos possuem uma mente cívica e frequentemente são construtores de estradas e assentamentos, mantendo-se sempre interessados em comercializar bens e inovações culturais. Não é incomum que tais gigantes se aproximem de seus vizinhos diplomaticamente e construam um relacionamento forte com outros povos pacíficos. Contrariamente, gigantes das nuvens malignos frequentemente são isolacionistas e xenofóbicos. Preferindo os vales ocultos de montanhas e assentamentos escondidos em cavernas e entre os penhascos de picos solitários, eles saqueiam o que desejam e tratam outras criaturas como insetos insignificantes. Estas filosofias opostas podem gerar um grande conflito entre comunidades vizinhas de gigantes das nuvens, e os saqueadores frequentemente ameaçam os acordos comerciais de seus vizinhos pacíficos.

Persistem lendas de cidades flutuantes governadas por reis e rainhas gigantes das nuvens magicamente dotados. Embora a maioria dos gigantes das nuvens afirme claramente que tais alegações são pura fantasia, outros são misteriosamente evasivos ou calados sobre o assunto.

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO DE GIGANTES

Como muitos povos, os gigantes apreciam animais de estimação. Ainda assim, o que é um animal de estimação para gigantes frequentemente é categorizado como perigosas bestas para os outros. Animais grandes como ursos e leões e megafauna como mamutes lodosos e dinossauros são populares, assim como criaturas mais mágicas, como cães infernais, mantícoras, grifos e semelhantes.

GIGANTE DAS NUVENS — CRIATURA 11

N | ENORME | AR | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +22; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Idiomas Comum, Jotun
Perícias Atletismo +26, Diplomacia +24, Intimidação +26, Manufatura +21, Performance +21
For +7, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1
Itens *ranseur +1 impactante*, saco com 5 rochas

CA 30; **Fort** +25, **Ref** +18, **Von** +21
PV 220
Ataque de Oportunidade ↻
Pegar Rocha ↻

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ◆ *ranseur* +25 (alcance 6 metros, desarmar, mágico), **Dano** 2d10+13 perfurante
Corpo a Corpo ◆ punho +24 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+13 contundente
Distância ◆ rocha +24 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 2d10+13 contundente
Magias Primais Inatas CD 30; **4º névoa sólida**; **3º** *levitação* **(à vontade); 2º** *bruma obscurecente* **(à vontade)**
Arremessar Rocha ◆
Golpe de Vento ◆◆ (ar, evocação, primal) O gigante das nuvens realiza um Golpe usando seu ranseur, envolvido em um rugido de ar corrente, contra uma criatura. Em um acerto, o alvo sofre 4d8 de dano contundente adicional e fica surdo por 1 minuto. Quer o Golpe acerte ou não, cada criatura que não for um gigante das nuvens em uma emanação de 6 metros, incluindo o alvo do Golpe, é atingida por ventos fortes e deve tentar um salvamento de Fortitude CD 30.
Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre 2d8 de dano sônico.
Falha A criatura sofre 4d8 de dano sônico e fica surda até o final do próximo turno dela.
Falha Crítica Como falha, mas dobro do dano e também fica prostrada.

GIGANTE DA TEMPESTADE

Gigantes da tempestade são os ameaçadores, ainda que benevolentes, guardiões do mar e do céu, frequentemente servindo como protetores naturais de ilhas tropicais, linhas costeiras ou arquipélagos rochosos. Gigantes da tempestade tendem a mudar rapidamente de humor e

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L
M–T
U–Z
APÊNDICE

OUTROS GIGANTES

Além dos gigantes detalhados aqui, muitos outros residem em regiões remotas do mundo. Gigantes do mangue são cultistas que adoram estranhas divindades marinhas, gigantes da sombra possuem laços com o Plano das Sombras, e gigantes da montanha são carniceiros horríveis temidos até por outros gigantes.

comportamento, negociando pacificamente em um momento e descarregando ferocidade descontrolada sobre seus oponentes no próximo. Desta forma, eles incorporam tanto a fúria de uma tempestade quando a calma do olho de um furacão. Isto pode torná-los aliados valiosos que correm para ajudar os necessitados, mas seus parceiros devem ficar alertas e atentos ao seu humor, pois esses gigantes podem ficar rapidamente irritados ou agressivos em momentos onde a cautela seria mais apropriada.

A maioria dos gigantes da tempestade possui aparência parecida com o azul cristalino do mar ou o violeta quente de um céu tocado pelo sol se pondo. Seus cabelos tendem a cores como púrpura escuro, azul ou preto, e seus olhos frequentemente possuem um brilho prateado. Um gigante da tempestade comum possui 6,30 metros, pesa 6.000 quilos e vive cerca de 600 anos.

GIGANTE DA TEMPESTADE — CRIATURA 13

CB | ENORME | ANFÍBIO | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +24; visão na penumbra

Idiomas Auran, Comum, Dracônico, Jotun

Perícias Acrobatismo +20, Atletismo +27, Intimidação +24, Manufatura +24, Performance +22

For +8, **Des** +1, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +1

Itens *espada larga +1 impactante*, saco com 5 rochas

CA 34; **Fort** +28, **Ref** +21, **Von** +23

PV 235; **Imunidades** eletricidade

Pegar Rocha ↻

Velocidade 10,5 metros, natação 9 metros

Corpo a Corpo ❖ *espada larga* +28 (alcance 4,5 metros, mágico, versátil Pf), **Dano** 2d12+16 cortante mais 1d6 de eletricidade

Corpo a Corpo ❖ punho +27 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+16 contundente mais 1d6 de eletricidade

Distância ❖ rocha +27 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 2d10+16 contundente

Magias Arcanas Inatas CD 33; **6º** *corrente de relâmpagos* **(×3); 5º** *controlar o clima* **(à vontade);** 3º *levitação* **(à vontade); Constante (4º)** *liberdade de movimento*

Arremessar Rocha ❖

Lâmina Relampejante ❖❖❖ (eletricidade, evocação, primal) O gigante da tempestade ergue uma mão para o céu, canalizando um relâmpago na lâmina que segura em sua outra mão. O gigante realiza um Golpe com espada larga com –2 de penalidade de circunstância contra cada criatura no alcance dele. Ele realiza somente uma rolagem de ataque e compara o resultado à CA de cada criatura. Este Golpe causa 3d12 de dano de eletricidade adicional e conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do gigante.

Oscilação Ampla ❖ O gigante da tempestade realiza um único Golpe com espada larga e compara o resultado da rolagem às CA de até dois adversários no alcance dele. Isto conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do gigante da tempestade.

GIGANTE RÚNICO

Magicamente concebidos e reproduzidos por magos antigos, gigantes rúnicos são anátemas e tiranos de seu próprio povo que receberam o poder de comandar e controlar magicamente outros gigantes. Os próprios gigantes rúnicos serviam aos mestres ainda mais poderosos que os criaram — os assombrosos magos conhecidos como lordes rúnicos — e comandaram exércitos inteiros de gigantes para os impérios dos lordes rúnicos. Nas eras seguintes à derrocada destes impérios, os gigantes rúnicos persistiram como um povo próprio, embora, para o mundo exterior, fossem pouco mais que monstros das histórias sussurradas por gigantes supersticiosos. Gigantes rúnicos normalmente habitam as partes mais remotas e escarpadas de imensas cordilheiras, mas também podem ser encontrados em imensas ruínas em ilhas isoladas, vales glaciais, ou regiões ainda mais remotas ou mágicas.

A notável pele cor de carvão desses gigantes é decorada por dúzias de runas, que são manifestações potentes de seus poderes mágicos. Gigantes rúnicos são criaturas imensas, medindo cerca de 12 metros de altura e pesando 11 toneladas.

GIGANTE RÚNICO

CRIATURA 16

INCOMUM | OM | IMENSO | GIGANTE | HUMANOIDE | MAU

Percepção +28; visão na penumbra
Idiomas Comum, Jotun, Terran
Perícias Arcanismo +28, Atletismo +32, Intimidação +28, Manufatura +28, Sociedade +27
For +9, **Des** +2, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +6, **Car** +4
Itens *cota de talas +1*, *espada larga +2 impactante maior*, *lança longa +1 impactante*, saco com 5 rochas

CA 38; **Fort** +33, **Ref** +26, **Von** +28
PV 330; **Imunidades** fogo
Ataque de Oportunidade ↻ O gigante rúnico recebe uma reação adicional no começo de cada um dos turnos dele que ele pode usar somente para um Ataque de Oportunidade.
Pegar Rocha ↻

Velocidade 13,5 metros; *caminhar no ar*
Corpo a Corpo ❖ *espada larga* +33 (alcance 6 metros, mágico, versátil Pf), **Dano** 3d12+17 cortante
Corpo a Corpo ❖ *lança longa* +32 (alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 2d8+17 perfurante
Corpo a Corpo ❖ punho +31 (ágil, alcance 6 metros), **Dano** 3d8+17 contundente
Distância ❖ rocha +31 (brutal, incremento de distância 36 metros), **Dano** 2d12+17 contundente
Magias Arcanas Inatas CD 35; **8º** *cativar*, *sugestão*; **6º** *dominar* (x3), *visão verdadeira*; **5º** *enviar mensagem*; 4º *cativar* **(à vontade),** *sugestão* **(à vontade); Constante (4º)** *caminhar no ar*
Arremessar Rocha ❖
Comandar Gigantes Quando um gigante rúnico conjurar uma magia mental contra outro gigante, a CD é 39 (em vez de 35).
Exigir ◆ (arcano, encantamento, mental) Quando um gigante rúnico conjurar *enviar mensagem* inata, ele também pode conjurar *sugestão* no alvo.
Invocar Runa ❖ (arcano, concentração, eletricidade, evocação) O gigante rúnico invoca uma das runas do corpo dele, fazendo a runa emitir um cone de 9 metros de faíscas, que causam 6d12 de dano de eletricidade a todas as criaturas no cone (Reflexos básico CD 37).

Uma cópia brilhante da runa invocada aparece em uma única arma que o gigante segura, concedendo à arma um dos efeitos listados abaixo (à escolha do gigante). O gigante não pode usar Invocar Runa novamente por 1d4 rodadas. O efeito na arma dura 1 minuto. Se o gigante colocar uma nova runa em uma arma, qualquer runa colocada previamente desaparece imediatamente, encerrando o efeito dela.

Runa de Chamas A arma causa 3d6 de dano de fogo adicional em todos os ataques.
Runa de Destruição A arma adquire o traço mortal com três dados de dano de arma do mesmo tamanho que o dado base da arma, e uma criatura atingida com a arma fica drenada 1, a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Fortitude CD 35.
Runa de Punição Quando a arma acertar, o gigante pode Impelir o alvo 3 metros para trás (ou 6 metros em um acerto crítico).
Oscilação Ampla ❖ O gigante rúnico realiza um único Golpe com espada larga e compara o resultado da rolagem às CA de até dois adversários no alcance dele. Isto conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do gigante rúnico.
Runas Brilhantes ◆ (arcano, evocação, luz) **Acionamento** O gigante rúnico usa uma habilidade arcana ou conjura uma magia arcana. **Efeito** As runas no corpo do gigante brilham conforme produzem energia mágica. Cada criatura em uma emanação de 3 metros deve tentar um salvamento de Fortitude CD 35.
Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura fica ofuscada por 1 rodada.
Falha A criatura fica cega por 1 rodada.

OS PRIMEIROS GIGANTES RÚNICOS

Em Golarion, os primeiros gigantes rúnicos foram criados pelos poderosos governantes da antiga nação da Tassilônia. Os lordes rúnicos deram aos gigantes rúnicos sua habilidade de controlar outros gigantes, usando-os para comandar exércitos de construtores e soldados superdimensionados para criar e defender estruturas descomunais.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
ÍNDICE

CLÃS GNOLL

Os clãs gnoll mais comumente encontrados são escravagistas que viajam muito para adquirir escravos e venderem seus bens vivos em leilão. Embora nem todos os clãs sejam escravagistas, a maioria ainda é violenta com outras criaturas em geral. Alguns clãs caçam pessoas por comida, outros capturam inocentes para sacrificarem a divindades malignas, e outros ainda desejam simplesmente banhar suas lâminas em sangue.

Gnoll

Gnolls são humanoides baixos com cabeça de hienas que habitam savanas quentes e colinas áridas. Dada sua aparência, sua afinidade com hienas não deve ser surpreendente; gnolls partilham seus lares, comida e até mesmo muito do seu próprio comportamento com estes animais. Semelhante a hienas, gnolls possuem uma reputação notória — eles são conhecidos como glutões sanguinolentos e escravagistas que adoram demônios e outros poderes repreensíveis. Embora estes rumores frequentemente sejam verdadeiros, os comportamentos dos clãs gnolls variam imensamente. Alguns grupos são compostos de caçadores capazes que raramente enfrentam outros humanoides a menos que haja um conflito por território. Outros se assemelham à sua representação nas piores histórias, preferindo saquear assentamentos e escravizar inocentes, assim roubando o fruto do trabalho duro dos outros à força e forçando suas vítimas a executar os humilhantes afazeres necessários para manter o clã brutal.

Gnolls não possuem qualquer reverência particular pelos restos dos mortos, o que acrescenta à sua já terrível reputação as alcunhas de carniceiros e até canibais. Eles voluntariamente comem quase qualquer outra criatura, incluindo cadáveres de gnolls, o que pode evocar reações fortes de povos e culturas que possuam fortes tabus contra canibalismo ou profanação de cadáveres. Para um gnoll, é quase mais ofensivo *não* comer um corpo morto, não importando sua origem; eles não veem motivo para desperdiçar carne preciosa em um mundo difícil e desafiador. Pior ainda é recusar comer a carne de um gnoll morto, o que eles consideram um insulto à memória e sacrifício daquele gnoll e uma implicação de que a carne dele não é digna de ser consumida. De fato, eles se recusam a comer os corpos de inimigos particularmente odiados; gnolls particularmente belicosos até mesmo empalam as cabeças ou corpos de tais inimigos em lanças compridas, que posicionam ao redor de seus domínios tribais para desonrar o morto e intimidar pretensos invasores.

Mulheres gnoll são bem mais fortes e mais agressivas do que os homens de sua espécie e normalmente são consideradas líderes de seus grupos de caça e clãs. Embora os gnolls tendam a serem desorganizados no que tange assuntos práticos ou negociações, eles são extremamente eficientes em trabalhar juntos para caçar presas ou sobrepujar um grupo de inimigos. Como hienas, eles preferem caçar em grupos e são excepcionalmente talentosos em armar emboscadas ou separar alvos individuais de grupos maiores.

GNOLL CAÇADOR

Gnolls caçadores servem a seus clãs caçando comida nos ermos, atacando estradas movimentadas e rastreando escravos fugidos.

GNOLL CAÇADOR — **CRIATURA 2**

CM | MÉDIO | GNOLL | HUMANOIDE

Percepção +7; visão no escuro

Idiomas Gnoll

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +8, Furtividade +7, Intimidação +4, Sobrevivência +5

For +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** −1, **Sab** +1, **Car** +0

Itens arco curto (20 flechas), armadura de couro, machado de batalha

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +7

PV 29

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ machado de batalha +10 (amplitude), **Dano** 1d8+4 cortante

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +10 (ágil), **Dano** 1d8+2 perfurante

Distância ❖ arco curto +10 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10), **Dano** 1d6 perfurante

Ataque de Matilha O gnoll caçador causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do gnoll.

Deslocamento Acidentado O gnoll ignora o primeiro quadrado de terreno difícil no qual ele entrar a cada vez que Der um Passo ou Andar.

GNOLL CULTISTA

Gnolls cultistas servem como guias espirituais e conduítes do divino para seus clãs. Frequentemente, sua influência leva a civilização gnoll inteira a cometer atos atrozes de violência e escravidão. Lamashtu e Rovagug são as divindades favoritas de cultistas gnoll, e muitos gnolls acreditam que seu povo nasceu, de fato, do útero da Mãe dos Monstros. Alguns clãs gnoll adoram lordes demônios menos conhecidos ou panteões inteiros de patronos sinistros.

GNOLL CULTISTA — CRIATURA 3

CM | MÉDIO | GNOLL | HUMANOIDE

Percepção +8; visão no escuro
Idiomas Abissal, Comum, Gnoll
Perícias Furtividade +7, Intimidação +7, Medicina +7, Religião +10, Sobrevivência +8
For +2, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2
Itens bracamante, gibão de peles, símbolo religioso de madeira

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +6, **Von** +10
PV 45

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ bracamante +10 (amplitude, enérgica), **Dano** 1d10+3 cortante
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +10 (ágil), **Dano** 1d6+3 perfurante
Magias Divinas Preparadas CD 22, ataque +10; **2º** *arma espiritual*, *escuridão*, *ferir* (×4); **1º** *arma mágica*, *comando*, *medo*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia*, *ler aura*, *luz*, *pasmar*, *sigilo*
Ataque de Matilha Como gnoll caçador.
Deslocamento Acidentado Como gnoll caçador.

GNOLL SARGENTO

Quando gnolls formam bandos para caçar ou saquear, o mais forte entre eles frequentemente é designado como líder ou sargento. Estes gnolls treinam extensivamente a arte da guerra. Sua perícia com armas e o respeito que comandam podem torná-los adversários poderosos. Em clãs menores ou em uma unidade familiar, um sargento gnoll também pode servir como líder do grupo em outras questões, como resolvendo disputas domésticas ou negociando com clãs gnoll rivais.

GNOLL SARGENTO — CRIATURA 4

CM | MÉDIO | GNOLL | HUMANOIDE

Percepção +10; visão no escuro
Idiomas Comum, Gnoll
Perícias Atletismo +13, Furtividade +11, Intimidação +9, Sobrevivência +10
For +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0
Itens arco curto composto (20 flechas), cimitarra, gibão de peles

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +8
PV 60
Ataque de Oportunidade ↩

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ cimitarra +14 (amplitude, enérgica), **Dano** 1d6+7 cortante
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +14 (ágil), **Dano** 1d6+7 perfurante
Distância ❖ arco curto composto +12 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, propulsiva, recarga 0), **Dano** 1d6+4 perfurante
Ataque de Matilha Como gnoll caçador.
Deslocamento Acidentado Como gnoll caçador.
Latir Ordens ❖ (auditivo, linguístico) O gnoll sargento comanda os aliados dele a reposicionar. Quaisquer aliados que ouvirem e compreenderem esta ordem podem usar uma reação para Dar um Passo.

COVIS DE GNOLLS

Gnolls habitam primariamente savanas secas e planícies varridas pelo vento. Graças à sua constituição resistente e fortes instintos de sobrevivência, eles possuem poucos problemas em estabelecer domínios em regiões abertas. Muitos gnolls estabelecem acampamentos — normalmente feitos de tendas e cabanas de peles — no topo de colinas para melhor vasculhar a região em busca de presas em potencial. Gnolls raramente moram em cavernas ou clausuras similares, sabendo que é muito fácil serem encurralados quando só existe uma saída.

A FÉ DOS GNOMOS DAS PROFUNDEZAS

Embora a maioria dos gnomos das profundezas não seja particularmente religiosa, eles respeitam os espíritos da natureza, especialmente os encontrados dentro da terra e da pedra. A maioria dos druidas gnomos das profundezas, conhecidos como "guardiões das rochas", aprendem Terran, o idioma do Plano Elemental da Terra, para falar com estas forças e até mesmo lidar com elementais da terra. As poucas comunidades de gnomos das profundezas verdadeiramente devotos tendem a adorar divindades neutras como Gozreh, Nethys, Pharasma e a deusa gnoma Nivi Losangofusca. Nestas áreas, uma pequena igreja da divindade adorada é erigida no centro da cidade e fica sempre aberta ao público, permitindo que os gnomos das profundezas a adorem como preferirem.

Gnomo das Profundezas

Estes primos distantes dos gnomos são reclusos habitantes do subterrâneo. Svirfneblins, como os gnomos das profundezas chamam a si mesmos, possuem pele de cor rochosa, cinza ou marrom. Embora gnomos das profundezas machos sejam carecas, as mulheres possuem cabelos finos, cinza claros, e todos possuem os olhos grandes e expressivos típicos dos gnomos. Um gnomo das profundezas possui 90 centímetros de altura e pesa aproximadamente 32,5 quilos. Gnomos das profundezas raramente interagem com quem vem de fora de suas pequenas comunidades em cavernas, e são lentos para confiar em forasteiros, às vezes mantendo-os aprisionados por anos simplesmente para prevenir que informe a outros sobre o seu assentamento.

Os primeiros gnomos das profundezas surgiram no mundo subterrâneo algum tempo depois que os primeiros ancestrais gnomos migraram do Primeiro Mundo para Golarion. Um grupo destes migrantes escolheu se assentar no subterrâneo em vez da superfície e é destes gnomos que os svirfneblins descendem. Alguns acreditam que os gnomos escolheram as Terras Sombrias como lar para vigiar e impedir que quaisquer fadas malignas se infiltrassem nessa região subterrânea, mas seus motivos se perderam no tempo assim como as razões exatas da relocação dos gnomos para Golarion. Milhares de anos vivendo em cavernas subterrâneas com pouca ou nenhuma luz transformaram as características físicas destes exploradores até que se tornassem os gnomos das profundezas atuais.

Apesar dos gnomos das profundezas parecerem sisudos e recalcitrantes à primeira vista, eles retêm o sangue feérico de seus ancestrais. De fato, gnomos das profundezas às vezes são mais emocionalmente erráticos do que seus primos da superfície, respondendo violentamente ao que parece ser a menor provocação. Tais explosões frequentemente são seguidas por um extenso período de reflexão. A despeito disto, comunidades de gnomos das profundezas são unidas e possuem relações estreitas, pois cada cidadão sabe quando dar o espaço que os outros precisam para processar seus sentimentos.

Muitos assentamentos de gnomos das profundezas entraram em conflito com comunidades duergar (páginas 143–144) próximas por uma miríade de razões: recursos, território e até mesmo religião e moralidade. Ao longo dos séculos, algumas destas disputas evoluíram até guerras declaradas, com muita perda de vida de ambos os lados. Nem os gnomos das profundezas nem os duergares são particularmente orgulhosos destes conflitos, mas ambos insistem em dizer que estavam certos em todas as ocasiões anteriores. A ferocidade com a qual a maioria dos duergares luta deixou uma impressão profunda na psique de algumas comunidades de gnomos das profundezas, levando-os a desconfiar ainda mais que o normal de todas as ancestralidades enânicas ou similares. Isto pode fazer com que anões não-duergar sejam expulsos de cidades de gnomos das profundezas antes de serem capazes de se explicar. Um anão ou aqueles viajando com ele devem ter paciência e tenacidade ao tentar lidar com gnomos das profundezas com esse ponto de vista.

Svirfneblins valorizam a manufatura e muitos decoram suas casas cavernosas com pinturas nas paredes, frequentemente incorporando a rocha de forma astuta. Eles também valorizam cristais e gemas, fazendo joias e cordões com os quais amarram seus cabelos.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS BATEDOR

Gnomos das profundezas batedores patrulham os túneis que levam a seus assentamentos. Alguns patrulham sozinhos para conseguir o máximo de sua furtividade, mas outros formam grupos devido à segurança.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS BATEDOR — **CRIATURA 1**

N | PEQUENO | GNOMO | HUMANOIDE

Percepção +7; visão no escuro

Idiomas Gnômico, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +7, Furtividade +7 (+10 no subterrâneo), Natureza +5, Sobrevivência +5

For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –1

Itens funda (20 balas), picareta leve

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +9, **Von** +5
PV 18

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ picareta leve +7 (ágil, fatal d8), **Dano** 1d4+2 perfurante
Distância ❖ funda +9 (incremento de distância 15 metros, propulsiva, recarga 1), **Dano** 1d6+1 contundente
Magias Primais Inatas CD 14; **1º** *disfarce ilusório*
Movimento Escondido Se o gnomo das profundezas batedor iniciar o turno dele indetectado ou escondido para uma criatura, essa criatura fica desprevenida contra os ataques do gnomos das profundezas batedor até o final do turno.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS COMBATENTE

Gnomos das profundezas combatentes são rápidos ao investir na batalha, mas focam em defender seu povo e suas casas e não em táticas mais agressivas quando a escolha é possível.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS COMBATENTE — CRIATURA 2

N | PEQUENO | GNOMO | HUMANOIDE

Percepção +7; visão no escuro
Idiomas Gnômico, Subterrâneo
Perícias Acrobatismo +8, Furtividade +5, Intimidação +5
For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** –1
Itens armadura de couro batido, besta pesada (20 virotes), escudo de aço (Dureza 5, 20 PV, LQ 10), lança

CA 18 (20 com escudo erguido); **Fort** +9, **Ref** +8, **Von** +5
PV 34
Ataque de Oportunidade ↻
Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ lança +10, **Dano** 1d6+4 perfurante
Distância ❖ besta pesada +9 (incremento de distância 36 metros, recarga 2), **Dano** 1d10 perfurante
Magias Primais Inatas CD 15; **1º** *disfarce ilusório*

GNOMO DAS PROFUNDEZAS GUARDIÃO DAS ROCHAS

Gnomos das profundezas guardiões das rochas seguem ensinamentos druídicos e comungam com influências elementais e habitantes naturais das Terras Sombrias. Eles sabem que nem tudo o que vive abaixo do chão é sinistro e maligno, mas também entendem que todos os espíritos e entidades primais devem ser respeitados.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS GUARDIÃO DAS ROCHAS — CRIATURA 5

N | PEQUENO | GNOMO | HUMANOIDE

Percepção +14; visão no escuro
Idiomas Gnômico, Subterrâneo, Terran
Perícias Diplomacia +11, Furtividade +9, Manufatura +9, Natureza +14
For +1, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +2
Itens foco primal, funda (10 balas), gibão de peles, pergaminho de *indetecção*, picareta

CA 22; **Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +14
PV 63

Velocidade 4,5 metros
Corpo a Corpo ❖ picareta +10 (fatal d10), **Dano** 1d6 perfurante
Distância ❖ funda +11 (incremento de distância 15 metros, propulsiva, recarga 1), **Dano** 1d6 contundente
Magias Primais Preparadas CD 24, ataque +14; **3º** *cegueira*, *mesclar-se às rochas*; **2º** *escalada da aranha*, *flecha ácida*, *surdez*; **1º** *carga de formiga*, *toque chocante*, *ventriloquismo*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *jorro ácido*, *ler aura*, *prestidigitação*, *produzir chama*
Magias Primais Inatas CD 21; **1º** *disfarce ilusório*

POUCOS AMIGOS ABAIXO

A maioria dos habitantes das Terras Sombrias é sinistra e cruel. Embora os gnomos das profundezas não o sejam, aqueles que buscam seu auxílio devem lembrar que eles não recebem forasteiros de braços abertos. Nas brutais Terras Sombrias, tais traços são usados contra seus habitantes e representam tanto uma força quanto fraqueza.

TESOURO DE GOBLINS

Embora os casebres goblins normalmente sejam lixões imundos, às vezes eles contêm verdadeiros tesouros roubados de pernalongas ou outras tribos goblin. Tesouros comuns incluem pequenas joias, itens brilhantes como espelhos de mão e dentes de ouro. Como raramente confiam um no outro, muitos goblins mantêm suas bugigangas mais estimadas consigo; estes podem incluir armas úteis ou itens mágicos menores.

LOCALIZAÇÃO DE GOBLINS

Goblins constroem casebres em florestas e regiões costeiras, normalmente perto de assentamentos de outros humanoides, para facilitar incursões e o acesso a sucatas.

Goblin

Estes pequenos humanoides possuem pele verde ou cinza e cabeças grandes com orelhas amplas de abano. Embora alguns goblins sejam civilizados e trabalhem duro para serem considerados membros de destaque em comunidades humanoides, a maioria é de criaturas impetuosas e viciosas que adoram causar destruição. Estes goblins não se incomodam em matar rebanhos, roubar crianças e queimar uma estrutura puramente pelo prazer momentâneo. Eles adoram pregar peças maliciosas em humanoides mais altos, a quem chamam de "pernalonga".

Goblins são supersticiosos, carregando um intenso temor pela magia e uma fascinação pelo fogo; goblins que dominam a magia ou o fogo conseguem grande respeito de seus pares. A maioria dos outros humanoides acha difícil compreender a perspectiva dos goblins: eles odeiam caninos, mas partilham alegremente seus covis com os chamados "cães goblins", eles destemidamente atacam criaturas maiores, mas morrem de medo de cavalos e também desprezam vegetais, mas consideram picles uma iguaria. Para um goblin, é claro, todas estas são escolhas de vida perfeitamente lógicas.

GOBLIN COMBATENTE

Os guerreiros da vanguarda das tribos goblin preferem lutar em grandes grupos — especialmente quando podem superar seus inimigos em pelo menos três para um.

GOBLIN COMBATENTE — CRIATURA -1

CM | PEQUENO | GOBLIN | HUMANOIDE

Percepção +2; visão no escuro

Idiomas Goblin

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +2, Furtividade +5, Natureza +1

For +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +1

Itens arco curto (10 flechas), armadura de couro, cortacão

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +3

PV 6

Passadela Goblin ↻ **Acionamento** Um goblin aliado encerra uma ação de movimento adjacente ao combatente. **Efeito** O goblin combatente Dá um Passo.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ cortacão +8 (acuidade, ágil, apunhaladora), **Dano** 1d6 cortante

Distância ❖ arco curto +8 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6 perfurante

GOBLIN INCURSOR

Os líderes teóricos dos ataques goblin são chamados de goblins incursores. Na prática, goblins incursores raramente continuam a liderar seus companheiros após o início da batalha. A maioria abandona suas responsabilidades para mergulhar na luta e clamar mais glória para seus companheiros de tribo.

GOBLIN INCURSOR — CRIATURA 1

CM | PEQUENO | GOBLIN | HUMANOIDE

Percepção +5; visão no escuro

Idiomas Comum, Goblin

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +6, Furtividade +6, Intimidação +5, Natureza +5

For +3, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +0, **Car** +2

Itens arco curto (10 flechas), armadura de couro, fatia-cavalo

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +5

PV 18

Passadela Goblin ↻ Como goblin combatente.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ fatia-cavalo +8 (alcance 3 metros, derrubar, versátil Pf), **Dano** 1d8+3 cortante

Distância ❖ arco curto +8 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6 perfurante

GOBLIN PIROMANÍACO

Alguns goblins levam a admiração de seu povo pelo fogo para as profundezas da obsessão mortal. Estes piromaníacos podem ser uma grande vantagem para um bando de saqueadores goblins ansiosos em incendiar seus inimigos e causar destruição. Entretanto, mais frequentemente, sua presença é uma espada de dois gumes; no calor do momento, goblins piromaníacos às vezes esquecem os objetivos da tribo e simplesmente tocam fogo em tudo capaz de queimar — incluindo seus próprios aliados.

GOBLIN PIROMANÍACO — CRIATURA 1

CM | PEQUENO | GOBLIN | HUMANOIDE

Percepção +4; visão no escuro
Idiomas Goblin
Perícias Acrobatismo +7, Furtividade +7, Saber de Fogo +7
For +0, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +3
Itens tocha

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +4
PV 15
Passadela Goblin ↻ **Acionamento** Como goblin combatente.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ tocha +7 (fogo), **Dano** 1d4 contundente mais 1 de fogo
Magias Arcanas Espontâneas CD 16, ataque +6; **1º** (3 espaços) *lubrificar*, *mãos flamejantes*; **Truques Mágicos (1º)** *emaranhapé*, *luz*, *mão mística*, *produzir chama*

GOBLIN CHANTRE DE GUERRA

Embora todos os goblins adorem cantar, chantres de guerra goblin se orgulham de dominar a arte do desempenho vocal. Suas baladas e jingles são inegavelmente pegajosos, embora se são de fato apreciáveis seja algo inteiramente subjetivo.

GOBLIN CHANTRE DE GUERRA — CRIATURA 1

CM | PEQUENO | GOBLIN | HUMANOIDE

Percepção +5; visão no escuro
Idiomas Comum, Goblin
Perícias Acrobatismo +6, Dissimulação +7, Furtividade +6, Ocultismo +4, Performance +7
For +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +0, **Car** +4
Itens arco curto (10 flechas), armadura de couro, cortacão

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +5
PV 16
Passadela Goblin ↻ Como goblin combatente.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ cortacão +8 (acuidade, ágil, apunhaladora), **Dano** 1d6+2 cortante
Distância ❖ arco curto +8 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6 perfurante
Magias Ocultistas Espontâneas CD 17, ataque +7; **1º** (2 espaços) *abrandar*, *benção*; **Truques Mágicos** *inspirar coragem*, *mão mística*, *mensagem*, *projétil telecinético*, *som fantasma*
Canção Goblin ❖ O chantre de guerra canta músicas goblin irritantes, distraindo adversários com letras bobas e repetitivas. O chantre realiza um teste de Performance contra as CDs de Vontade de até dois inimigos a até 9 metros. Isto possui os traços e restrições usuais para um teste de Performance.
Sucesso Crítico O alvo sofre –1 de penalidade de estado em testes de Percepção e salvamentos de Vontade por 1 minuto.
Sucesso Como sucesso crítico, mas o alvo é afetado somente por 1 rodada.
Falha Crítica O alvo fica temporariamente imune à Canção Goblin por 1 hora.

A CANÇÃO GOBLIN

Os versos a seguir representam, talvez, a mais infame das canções goblin.

Goblins morde e goblins mastiga
Goblins corta e goblins briga.
Corta o cavalo e faca no cão,
Goblins pega e come com a mão!

Goblins corre e goblins pula,
Goblins talha e goblins empurra.
Queima a pele e esmaga o côco,
Goblins chega e tu tá morto!

Pega o bebê, agarra o filhote.
Bate um no outro que ele num morde.
Osso quebrado, carne cozida,
Nós é goblins! Você é comida!

ALTOS GOGITETHS

Apesar dos gogiteths já serem considerados criaturas mortais, persistem rumores sobre ameaças ainda mais aterrorizantes conhecidas como altos gogiteths. Eles supostamente possuem quase 30 metros de comprimento e seriam capazes de gerar suas próprias hordas de gogiteths como reação contra ataques, além de serem incomumente inteligentes. Os rumores alegam que estes altos gogiteths ficam bem contentes ao espreitar em suas profundas e remotas cavernas e gastar eras sonhando com sadismo e violência.

Gogiteth

Um gogiteth é um pesadelo babão de dentes, olhos e pernas peludas semelhante às de aranhas, e sua aparência perturbadora fica invariavelmente gravada nas mentes de qualquer um que o veja. Colmeias destes monstros deslizantes assombram as camadas mais baixas das Terras Sombrias, competindo com vormes das cavernas e outros horrores subterrâneos por comida e recursos. Um gogiteth raramente é visto sozinho, pois estes vermes imensos há muito aprenderam que o melhor meio de sobreviver é ficando perto de outros da sua própria espécie. Mesmo os arrogantes drow procuram se esconder quando um gogiteth é avistado, pois onde existe um, um enxame está próximo.

Gogiteths produzem um som curioso quando se movem, pois suas muitas pernas estalam com cada movimento – com algum esforço, porém, eles conseguem suprimir este som voluntariamente para caçar sem alardear sua presença. Essas estranhas criaturas também podem fazer um barulho de assobio agudo que ecoa pelas cavernas onde vivem. Alguns nativos das Terras Sombrias relatam que grupos de gogiteth às vezes se unem em canções perturbadoras e dissonantes.

A anatomia alienígena dos gogiteth inspira muitas histórias de origens especulativas. Alguns acreditam que eles são o resultado de um experimento mutacarne que deu muito errado. Outros acham que eles podem ter alguma relação com o Domínio do Obscuro — possivelmente sendo os primos distantes de algum exilado estranho daquela entidade alienígena; de acordo com este mito, uma vez que alcançaram este planeta, os gogiteth rastejaram até as profundezas da terra fugindo do sol ardente acima.

Gogiteths são uma ameaça para a maioria dos outros habitantes das Terras Sombrias. Drow e duergares nas regiões infestadas de gogiteths em Sekamina ou Orv frequentemente organizam grupos de caça para erradicar esses terrores, até mesmo fazendo tréguas temporárias com aliados incomuns para acabar com a presença gogiteth. Como uma colmeia gogiteth comum pode abrigar até duas dúzias desses horrores, as missões para erradicá-las após terem se estabelecido são verdadeiramente perigosas.

GOGITETH — **CRIATURA 12**

CM | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +21; visão no escuro

Idiomas Subterrâneo (incapaz de falar)

Perícias Acrobatismo +19, Atletismo +24, Furtividade +21, Sobrevivência +17 (+21 para Rastrear)

For +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +0

CA 31, visão 360º; **Fort** +25, **Ref** +22, **Von** +20

PV 250; **Resistências** veneno 10

Reposição Apressada ↻ **Acionamento** Uma criatura que começa o movimento dela fora do alcance do gogiteth se move para dentro do alcance dele. **Efeito** O gogiteth se move 3 metros. Este movimento não aciona reações.

Velocidade 12 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +26, **Dano** 3d10+12 perfurante mais Atracar Aprimorado

Corpo a Corpo ◆ perna +26 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 3d6+12 perfurante

Agressão Apressada ◆◆ O gogiteth Anda três vezes. Uma vez por Andar, ele pode realizar um Golpe de perna contra uma criatura no alcance dele a qualquer momento durante o Andar; ele deve realizar cada ataque contra uma criatura diferente, mas não aplica a penalidade por ataques múltiplos até realizar todos os Golpes. Se qualquer dos Golpes resultar em uma falha crítica, a Agressão Apressada é encerrada.

Carregar Presa O gogiteth pode se mover à Velocidade total enquanto possuir uma criatura agarrada nas mandíbulas dele, carregando a criatura agarrada com ele.

Constrição ◆ 3d6+12 contundente, CD 32

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Golem

Manufaturado de materiais básicos e animado magicamente como um guardião poderoso, o lendário golem é um constructo vivo que obedece cegamente aos comandos de seu criador — frequentemente continuando a fazê-lo por anos ou até séculos depois da morte de seu criador. Existem dois métodos conhecidos para animar um golem. O método tradicional envolve colher e implantar uma alma ou essência elemental dentro de uma estátua hospedeira recém manufaturada, um procedimento visto como vil e blasfemo por aqueles que valorizam a santidade da alma — este método é preferido por criadores de golens malignos ou amorais. A outra técnica, menos malvista, envolve canalizar energia positiva pura na estátua para imitar artificialmente a criação de uma alma. O resultado não fornece uma alma verdadeira ao golem e normalmente é um método de criação mais caro e demorado. Independentemente do método usado, o golem resultante funciona da mesma forma. A força única que anima um golem o deixa suscetível a certas formas de magia, mas fora estas poucas fraquezas, ele é impermeável à magia e difícil de danificar com armas. Golens funcionam melhor como inimigos a serem vencidos do que aliados que acompanhem personagens jogadores em aventuras. O processo de criar um golem é demorado, caro e difícil, e apenas os conjuradores ou artesões mais talentosos podem ter esperança de completar tal projeto. Embora existam certos textos mágicos — os assim chamados "manuais dos golens" — que possam ajudar a manufaturar uma dessas criaturas, a maior parte da criação de um golem deve ser algo deixado nas mãos do Mestre de Jogo.

Golens possuem componentes que podem ser colhidos como troféus ou componentes mágicos; o valor depende do golem em questão. Exemplos de componentes que podem ser colhidos dos golens são listados nas barras laterais.

Golens de Carne

Poucos compradores têm interesses nos restos de um golem de carne destruído. A melhor aposta de um aventureiro para lucrar com o corpo de um golem de carne é desmontá-lo pedaço por pedaço e extrair as partes de aço e cobre feitas para colher eletricidade e depois vendê-las para funileiros que não façam muitas perguntas.

Antimagia Golem

Um golem é imune a magias e habilidades mágicas que não sejam as suas próprias, mas cada tipo de golem é afetado de forma especial por alguns tipos de magia. Estas exceções são listadas no bloco de estatística dos golens, com as regras completas sendo apresentadas aqui. Se uma seção listar vários tipos (como "água e frio"), qualquer desses tipos de magia pode afetar o golem.

- **Ferido Por** Qualquer magia deste tipo que afetar o golem causa o dano listado (este dano não possui tipo) em vez do efeito comum. Se o golem começar o turno dele em uma área de magia deste tipo ou for afetado por um efeito persistente do tipo apropriado, ele sofre o dano listado em parênteses.
- **Curado Por** Qualquer magia deste tipo que afetar o golem o faz perder a condição lento e recuperar uma quantidade de PV igual à metade do dano que a magia causaria. Se o golem começar o turno dele em uma área deste tipo de magia, ele recupera os PV listados em parênteses.
- **Lento Por** Qualquer magia deste tipo que afetar o golem faz com que ele fique lento 1 por 2d6 rodadas em vez do efeito comum. Se o golem começar o turno dele em uma área deste tipo de magia, ele fica lento 1 por aquela rodada.
- **Vulnerável A** Cada golem é vulnerável a uma ou mais magias específicas, com efeitos descritos em seu bloco de estatísticas.

Golem de Carne

Feito de estranhos pedaços de pele e músculo, o golem de carne é uma grotesca paródia de vida. Embora não possua mente, ele ainda pode entrar em um frenesi furioso quando ferido, simulando uma leve impressão de emoção. Golens de carne guardam os laboratórios e jazigos de mutacarnadores e necromantes que não hesitam em profanar corpos para seus próprios fins. Embora se acredite que o primeiro golem de carne tenha sido uma tentativa errônea de criação de vida com base em elementos

GOLENS ALQUÍMICOS

Quando um golem alquímico é derrotado ou desabilitado, pode ser que suas primeiras quatro câmaras alquímicas (os resultados de 1 a 4) possam ser recuperadas. Nesses casos, uma câmara recuperada pode ser usada como uma bomba alquímica menor do tipo correspondente: frasco de ácido, frasco congelante, relâmpago engarrafado ou fogo alquímico, respectivamente.

simples, estas monstruosidades estão longe de serem humanas. Em casos isolados, ecos de uma personalidade podem surgir em um golem de carne se o cérebro usado como parte da construção houver pertencido a uma personalidade particularmente poderosa, mas tais instâncias trágicas são (felizmente) raríssimas.

GOLEM DE CARNE — CRIATURA 8

INCOMUM | N | GRANDE | ACÉFALO | CONSTRUCTO | GOLEM

Percepção +12; visão no escuro

Perícias Atletismo +19

For +5, **Des** –1, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 26; **Fort** +18, **Ref** +14, **Von** +15

PV 140; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, eletricidade, enjoado, fatigado, inconsciente, magia (veja abaixo), mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; **Resistências** físico 5 (exceto adamante)

Frenesi Um golem de carne gravemente danificado possui uma chance de entrar em frenesi. Se possuir 40 PV ou menos no início do turno dele, o golem deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou entra em frenesi. Um golem em frenesi ataca descontroladamente a criatura viva mais próxima — ou o objeto mais próximo se não houver criaturas próximas.

Golem Antimagia ferido por fogo (5d8, 3d4 de área ou dano persistente); curado por eletricidade (área 2d4 PV); lento por frio

Vulnerável a Carne em Pedra Conjurar a magia *carne em pedra* em um golem de carne o afeta normalmente.

Reflexos Elétricos ↻ Acionamento O golem sofre dano de eletricidade e uma criatura está adjacente a ele. **Efeito** O golem extravasa e tenta agarrar uma criatura próxima. O golem realiza um teste de Atletismo para Agarrar uma criatura adjacente. A criatura também sofre 3d6 de dano de eletricidade em um sucesso ou 6d6 de dano de eletricidade em um sucesso crítico.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +20 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d10+7 contundente

Pancada de Frenesi ❖ Requerimentos O golem de carne está em frenesi. **Efeito** O golem de carne Golpeia com o punho dele com –1 de penalidade de circunstância. Se acertar, ele causa 1d6 de dano extra e derruba o alvo prostrado.

GOLEM ALQUÍMICO

Este golem é um pesadelo alquímico ambulante capaz de infligir vários tipos de ferimentos dolorosos. Sua habilidade de seguir ordens é concedida por um cérebro humanoide que é inútil para outras finalidades e flutua em sua cabeça parecida com um domo. Em casos excepcionalmente raros, o cérebro usado em sua criação pode reter fragmentos de memórias ou até um intelecto de verdade, resultando em um golem alquímico com uma personalidade e objetivos próprios.

GOLEM ALQUÍMICO — CRIATURA 9

INCOMUM | N | GRANDE | ACÉFALO | ALQUÍMICO | CONSTRUCTO | GOLEM

Percepção +15; visão no escuro

Perícias Atletismo +22

For +6, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 27; **Fort** +20, **Ref** +19, **Von** +15

PV 150; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, eletricidade, enjoado, fatigado, inconsciente, magia (veja abaixo), mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; **Resistências** físico 12 (exceto adamante ou contundente)

Compartimentos Alquímicos O corpo de um golem alquímico contém seis compartimentos alquímicos preenchidos com substâncias diferentes. Quando a habilidade de um golem alquímico exigir um efeito alquímico determinado aleatoriamente, role 1d6 e consulte o seguinte (se rolar o resultado de um compartimento que já tenha sido estilhaçado, não há efeito alquímico):

1 dano de ácido; **2** dano de frio; **3** dano de eletricidade; **4** dano de fogo; **5** dano de veneno; **6** enjoado: Fortitude CD 26 ou enjoado 1 (enjoado 2 em uma falha crítica)

Golem Antimagia ferido por sônico (5d8, 2d6 de área ou dano persistente); curado por ácido (área 2d4 PV); lento por frio

Ruptura Alquímica Quando um golem alquímico sofrer dano físico de um acerto crítico ou for afetado pela magia *estilhaçar*, um compartimento de vidro no corpo dele se estilhaça, expelindo líquido alquímico em uma emanação de 1,5 metros. Role na lista de compartimentos alquímicos (veja acima) para determinar qual se estilhaça — em uma rolagem entre 1 e 5, criaturas na área sofrem 10d6 de dano do tipo apropriado (Reflexos básico CD 28). Em uma rolagem 6, em vez disso as criaturas teriam que tentar um salvamento contra o efeito de enjoado.

Vulnerável a Estilhaçar Conjurar a magia *estilhaçar* em um golem alquímico o afeta normalmente, mas também causa uma ruptura alquímica (veja acima).

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ seringa +22 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d10+6 perfurante mais Injeção Alquímica

Distância ❖ bomba +20 (arremesso 6 metros, mágico), **Dano** veja Gerar Bomba

Gerar Bomba ❖ (manuseio) O golem enche um frasco vazio de um dos compartimentos alquímicos dele para criar uma bomba e então realiza um Golpe de bomba. Determine o tipo de bomba criada ao rolar 1d6 na lista de compartimentos alquímicos acima. Em uma rolagem entre 1 e 4, ele cria a bomba alquímica maior correspondente: um frasco de ácido em um 1, um frasco congelante em um 2, um relâmpago engarrafado em um 3 ou um fogo alquímico em um 4. Rolando um 5, ele cria uma bomba venenosa que causa 3d10 de dano de veneno e 3 de dano de veneno de respingo sem nenhum outro efeito. Rolando um 6, ele cria uma bomba de enjoo, que expõe o alvo e todas as criaturas no raio de respingo ao efeito de enjoado; criaturas atingidas somente pelo respingo recebem +2 de bônus de circunstância nos salvamentos de Fortitude delas.

Injeção Alquímica Quando um golem alquímico atingir uma criatura com um Golpe de seringa, role 1d6 na lista de compartimentos alquímicos para determinar o efeito adicional do ataque. A seringa causa 2d6 de dano adicional do tipo apropriado (ou expõe o alvo ao efeito de enjoado, conforme apropriado).

GOLEM DE BARRO

Tradicionalmente, golens de barro são manufaturados à imagem de uma divindade e usados como guardiões de tumbas e criptas sagradas. Golens de barro possuem o poder de impor maldições sobre suas vítimas como punição pela invasão, levando muitos a acreditar que estes constructos frequentemente antigos possuem um toque divino sobre eles. Embora esta ideia possua poucos fundamentos reais, pessoas supersticiosas ainda ficam ariscas perto de estátuas que lembrem golens de barro, mesmo que vagamente.

A força animadora de um golem de barro é incomumente instável, o que o deixa suscetível a entrar em um frenesi furioso quando danificado. Tesouros inteiros foram completamente arruinados como resultado de um golem de barro furioso, então os artesões buscam sempre garantir que seus golens estejam bem cuidados e em seu melhor funcionamento — ou então os colocam do outro lado da porta dos tesouros que desejam proteger.

GOLEM DE BARRO — CRIATURA 10

INCOMUM | N | GRANDE | ACÉFALO | CONSTRUCTO | GOLEM

Percepção +16; visão no escuro

Perícias Atletismo +24

For +6, **Des** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 29; **Fort** +23, **Ref** +16, **Von** +17

PV 175; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, eletricidade, enjoado, fatigado, inconsciente, magia (veja abaixo), mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; **Resistências** físico 10 (exceto adamante)

Frenesi Um golem de barro gravemente danificado possui uma chance de entrar em frenesi. Se possuir 50 PV ou menos no início do turno dele, o golem deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou entra em frenesi. Um golem em frenesi ataca descontroladamente a criatura viva mais próxima — ou o objeto mais próximo se não houver criaturas próximas.

GOLENS DE BARRO

Os restos de golens de barro valem mais para arqueólogos e estudiosos do que para mercadores. Os tesouros magníficos guardados por estes protetores anciões, entretanto, são uma questão inteiramente diferente.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

GOLENS DE PEDRA

Dependendo do material do qual é feito e do cuidado tomado ao manufaturá-lo, um golem de pedra destruído pode valer tanto quanto um pilar de mármore imaculadamente esculpido ou tão pouco quanto uma pilha de entulho.

Golem Antimagia ferido por frio e água (5d10, 2d6 de área ou dano persistente); curado por ácido (área 2d6 PV); lento por terra

Vulnerável a Desintegrar Conjurar a magia *desintegrar* em um golem de carne o afeta, mas causa metade da quantidade normal de dano e deixa o golem lento 2 por 1 rodada.

Acelerar ◇ **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** O turno do golem de barro começa. Ele não pode acionar esta ação livre no primeiro turno do combate. **Efeito** O golem de barro fica acelerado por 1 minuto.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +24 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d10+12 contundente mais ferimento amaldiçoado

Ferimento Amaldiçoado (divino, maldição, necromancia) Uma criatura atingida pelo punho do golem de barro deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 29 ou fica amaldiçoada até ser curada até seu máximo de PV. A criatura amaldiçoada não pode recuperar PV (exceto através de magia) e qualquer um que conjurar cura na criatura deve obter sucesso em um teste de neutralização CD 29 ou a cura não surte efeito. O nível de neutralização do golem é igual ao nível de criatura dele.

Pancada de Frenesi ❖ **Requerimentos** O golem de barro está em frenesi. **Efeito** O golem de barro Golpeia com o punho dele com –1 de penalidade de circunstância. Se acertar, ele causa 1d8 de dano extra e derruba o alvo prostrado.

GOLEM DE PEDRA

Golens de pedra são constructos lentos e estáveis, normalmente construídos de mármore ou granito. Eles frequentemente são feitos para servir como obras de arte quando permanecem imóveis, então alguns artesões de golens empregam mestres escultores para garantir que os constructos sejam estátuas belas. Golens de pedra mais velhos podem ficar desgastados, faltando narizes e dedos ou exibindo uma superfície rachada ou arranhada, mas estes danos são majoritariamente cosméticos e não prejudicam o funcionamento dos golens.

Contos falam de golens de pedra particularmente imensos residindo em certas ruínas antigas. Sobreviventes de civilizações perdidas no tempo ou seguindo ordens de mestres há muito falecidos, estes imensos golens de pedra são muito mais poderosos que os outros de seu tipo. Eles sempre são de nível 15 ou mais e de tamanho Imenso ou maior (a maioria é Enorme). Como seu tamanho é muito grande e as estruturas onde habitam estão tão dilapidadas, o despertar de um golem de pedra destes pode desabar estruturas ao redor, entortar fundações antigas e fazer tetos caírem em seus oponentes.

Além das estatísticas apresentadas, estes golens de pedra massivos atacam com golpes amplos capazes de derrubar múltiplos oponentes de uma vez.

GOLEM DE PEDRA — CRIATURA 11

INCOMUM | N | GRANDE | ACÉFALO | CONSTRUCTO | GOLEM

Percepção +17; visão no escuro

Perícias Atletismo +26

For +7, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 30; **Fort** +24, **Ref** +18, **Von** +19

PV 175; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, eletricidade, enjoado, fatigado, inconsciente, magia (veja abaixo), mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; **Resistências** físico 10 (exceto adamante)

Golem Antimagia ferido por água e frio (5d10, 2d8 de área ou dano persistente); curado por ácido (área 2d8 PV); lento por terra

Vulnerável a Pedra em Carne Conjurar a magia *pedra em carne* em um golem de pedra anula a habilidade golem antimagia e a resistência a dano físico dele por 1 rodada. A magia *carne em pedra* reverte este efeito imediatamente.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +24 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d10+13 contundente

Impor Paralisia ↻ (incapacitação) **Acionamento** O golem de pedra atinge uma criatura lenta. **Efeito** A criatura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 30 ou fica paralisada por 1 rodada.

Marcha Inexorável ❖ O golem de pedra Anda até a Velocidade dele, empurrando para trás cada criatura cujo espaço ele entrar, causando dano a elas se tentarem parar o movimento dele. Uma criatura pode tentar barrar o caminho ao obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 34. Em um sucesso crítico, a criatura resistindo não sofre dano; caso contrário, ela sofre dano como se fosse atingida pelo punho do golem.

Pulso de Lentidão ❖ (arcano, concentração, transmutação) Cada criatura em uma emanação de 3 metros deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 30 ou fica lenta 1 por 1 minuto. O golem não pode usar Pulso de Lentidão novamente por 1d4 rodadas.

GOLEM DE FERRO

Tradicionalmente manufaturadas na forma de armaduras gigantes ou animais poderosos, golens de ferro são produtos de perícia e arte requintada. Suas juntas articuladas e corpos resistentes cobertos de armadura requerem muito cuidado e precisão matemática para serem manufaturados, além de exigirem limpeza e aplicações de óleo regulares para que não enferrujem ao longo dos anos. Com o cuidado apropriado, golens de ferro podem continuar em boa forma por milhares de anos, sendo passados de geração em geração, conquanto não sejam destruídos por aventureiros intrometidos. Além de sua força incrível, golens de ferro possuem um potente sopro tóxico que frequentemente é mais do que o suficiente para despachar grupos inteiros de oponentes.

GOLEM DE FERRO — CRIATURA 13

INCOMUM | N | GRANDE | ACÉFALO | CONSTRUCTO | GOLEM

Percepção +21; visão no escuro

Perícias Atletismo +30

For +8, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +21, **Von** +22

PV 190; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, eletricidade, enjoado, fatigado, inconsciente, magia (veja abaixo), mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; **Resistências** físico 15 (exceto adamante)

Golem Antimagia ferido por ácido (6d10, 2d8 de área ou dano persistente); curado por fogo (área 2d8 PV); lento por eletricidade

Vulnerável a Ferrugem Efeitos mágicos de ferrugem, como as antenas de um monstro da ferrugem, afetam o golem de ferro normalmente.

Vulnerável a Neutralizar Veneno Conjurar a magia *neutralizar veneno* em um golem de ferro em um golem de ferro desativa o Sopro dele por 1 minuto.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +28 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d10+12 contundente

Marcha Inexorável ❖ O golem de ferro Anda até a Velocidade dele, empurrando para trás cada criatura cujo espaço ele entrar, causando dano a elas se tentarem parar o movimento dele. Uma criatura pode tentar barrar o caminho ao obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 37. Em um sucesso crítico, a criatura resistindo não sofre dano; caso contrário, ela sofre dano como se fosse atingida pelo punho do golem.

Sopro ❖❖ (arcano, necromancia, veneno) O golem de ferro exala gás venenoso em um raio de 3 metros centrado no canto de um dos quadrados do golem de ferro. O gás persiste por 1 rodada. Qualquer criatura na área (ou que entrar na área posteriormente) é exposta ao veneno do golem de ferro. O golem não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Veneno de Golem de Ferro (veneno); Qualquer valor drenado por este veneno é reduzido em 1 a cada hora. **Salvamento** Fortitude CD 33; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 2d6 de veneno e drenado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 4d6 de veneno e drenado 2 (1 rodada); **Estágio 3** 8d6 de veneno e drenado 3 (1 rodada)

GOLEM DE ADAMANTE

Manufaturado de um metal quase indestrutível de grande raridade, golens de adamante não podem ser destruídos exceto pelos

GOLENS DE FERRO

Um golem de ferro pode ser derretido como sucata ou vendido para gigantes do fogo que o remodelam para servir como uma armadura para uma criatura Grande.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

GOLENS DE ADAMANTE

A incrível quantidade de adamante necessário para criar um único golem de adamante vale mais do que o tesouro de muitas nações. O poderoso coração de um golem de adamante pode ser transformado em uma forja lendária.

oponentes mais poderosos. A manufatura de um golem de adamante requer uma quantidade tão imensa desse material precioso que demanda uma expedição de mineração em um planeta distante, no Plano da Terra ou em um Plano Externo.

GOLEM DE ADAMANTE — CRIATURA 18

RARO | N | ENORME | ACÉFALO | CONSTRUCTO | GOLEM

Percepção +26; visão no escuro

Perícias Atletismo +38

For +9, **Des** –1, **Con** +9, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 42; **Fort** +33, **Ref** +27, **Von** +29

PV 225, modo de reparo; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, eletricidade, enjoado, fatigado, inconsciente, magia (veja abaixo), mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; **Resistências** físico 20 (exceto adamante *vorpal*)

Golem Antimagia ferido por ácido (9d10, 2d10 de área ou dano persistente); curado por fogo (área 2d10 PV); lento por eletricidade

Modo de Reparo Quando o golem de adamante chega a 0 PV, ele não é destruído. Em vez disso, ele entra em modo de reparo, durante o qual ele fica lento 1, não pode usar reações e só pode realizar a ação Autorreparo. Ao alcançar mais de 30 PV, ele pode usar qualquer tipo de ação e pode usar reações, embora permaneça lento 1 e não possa usar quaisquer reações até o início do próximo turno dele. Se um acerto crítico com uma arma de adamante *vorpal* reduzir o golem a 0 PV, ou se uma arma dessa atingi-lo enquanto ele ainda está com 0 PV, o golem é destruído.

Vulnerável a Dissipação O golem pode ser afetado por *disjunção* e *dissipar magia*. Se afetado por uma magia dessas de 9º nível ou superior, o golem tem a resistência a dano físico dele reduzida para 15 e fica lento 1 (ou lento 2 se estiver em modo de reparo) por 1d4 rodadas. Durante este período, se o golem for reduzido a 0 PV enquanto já estiver no modo de reparo, ele é destruído.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +35 (alcance 4,5 metros, mágico, mortal 3d12), **Dano** 3d10+17 contundente mais Golpe Destrutivo

Autorreparo ❖ (manuseio) O golem se repara, recuperando 30 Pontos de Vida.

Golpe Destrutivo Em um acerto crítico, o punho do golem de adamante quebra a armadura do alvo (se houver) em adição ao dano causado ao alvo. Se o alvo possuir um escudo erguido, em vez disso o golem quebra o escudo.

Marcha Inexorável ❖ O golem de adamante Anda até a Velocidade dele, empurrando para trás cada criatura cujo espaço ele entrar, causando dano a elas se tentarem parar o movimento dele. Uma criatura pode tentar barrar o caminho ao obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 45.

Sucesso Crítico A criatura não sofre dano e a armadura dela não sofre dano.

Sucesso O golem para o movimento dele e não pode entrar no quadrado da criatura.

Falha A criatura resistindo sofre dano e a armadura dela sofre dano como se tivesse sido atingida pelo punho do golem de adamante.

Respiradouro ❖ (fogo) O golem ventila um cone de 9 metros de vapor superaquecido da forja interna dele. Isto causa 15d6 de dano de fogo a todas as criaturas no cone (Reflexos básico CD 40). O golem não pode usar Respiradouro novamente por 1d6 rodadas.

Gremlin

Gremlins são cruéis fadas trapaceiras e sabotadoras que se aclimataram completamente à vida no Plano Material, encontrando nichos distintos para a sua destrutividade inventiva. Todos os gremlins adoram arruinar e quebrar coisas, seja algo físico como um dispositivo ou veículo ou algo intangível, como uma aliança ou relacionamento. A maior alegria de um gremlin é observar o colapso de criações complexas, preferivelmente depois do mais breve e suave empurrão cuidadosamente planejado por ele. Gremlins tendem a denegrir, coagir ou até matar seus parentes menores, particularmente os mitflites, que os gremlins (e muitos outros) apelidaram de "mites".

Mitflite

Mitflites, também conhecidos como mites, são covardes lamentáveis e autodepreciativos, facilmente coagidos à servidão por outras criaturas ou até líderes mitflites levemente mais poderosos. Eles domam insetos, aranhas e outras criaturas para servirem como aliados fiéis. Mitflites perderam a maior parte de sua magia gremlin ancestral, deixando estes seres incompletos cheios de dúvidas e inseguranças. Mitflites encontram companhia nas outras criaturas inferiores do mundo, e forjam elos de amizade com vermes (os únicos outros seres que parecem dispostos a aceitá-los). Uma estrutura social, mesmo uma na qual sejam coagidos, preenche parcialmente o buraco na personalidade mitflite, e raramente eles se rebelam ou fogem, a menos que sua raiva chegue ao limite.

Mitflite — Criatura -1

OM | Pequeno | Fada | Gremlin

Percepção +4; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +5, Diplomacia +1 (+7 contra artrópodes), Furtividade +5, Ladroagem +5, Natureza +3

For –1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** –1

Itens dardo (10), espada curta

Autorrepugância (emoção, mental) A autorrepugnância de um mitflite o torna fácil de influenciar. Ele sofre –4 de penalidade na própria CD de Vontade contra testes de Coagir, Desmoralizar, Impressionar e Pedir.

Empatia com Vermes Mitflites podem usar Diplomacia para Impressionar e Pedir coisas de artrópodes (aranhas, caranguejos, escorpiões, insetos e animais invertebrados similares). A maioria dos artrópodes possui uma atitude inicial de indiferente em relação a mitflites.

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +4

PV 10; **Fraquezas** ferro frio 2

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros

Corpo a Corpo ❖ espada curta +8 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6–1 perfurante

Distância ❖ dardo +8 (ágil, arremesso, incremento de distância 6 metros), **Dano** 1d4–1 perfurante

Magias Primais Inatas CD 16; **2º** *falar com animais (à vontade; somente artrópodes)*; **1º** *ruína*; **Truques Mágicos (1º)** *prestidigitação*

Raiva Vingativa (emoção, mental) Enquanto não estiver assustado, um mitflite recebe +2 de bônus de estado em rolagens de dano contra uma criatura que tenha lhe causado dano ou atormentado previamente.

Pugwampi

Malvados, com cara de cachorro e medrosos, pugwampis ficam desproporcionalmente felizes com os acidentes e tropeços de outras criaturas — algo que acontece frequentemente devido à aura sobrenatural de má sorte que estes gremlins projetam. Eles adoram preparar pegadinhas envolvendo espinhos, excrementos, fossos cheios de aranha e similares. Pugwampis são um pouco surdos e, por isso, frequentemente gritam alto uns com os outros quando não estão escondidos. Muitos pugwampis adoram gnolls como deuses e aspiram ser como eles, embora os gnolls odeiem pugwampis ainda mais do que a maioria das criaturas devido à sua bajulação constante.

Sinos de Gremlin

Sociedades supersticiosas às vezes penduram sinos feitos de metais semipreciosos na crença de que tais sinos vão dissuadir gremlins de destruir um objeto afixado ou infestar uma casa. Estranhamente, a maioria dos gremlins também acredita nesta superstição, e normalmente não arriscam mexer em objetos protegidos desta forma mesmo que os sinos não tenham sido aprimorados magicamente.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

"TESOURO" DE GREMLINS

Todos os gremlins são acumuladores, e seus ninhos ficam cheios de objetos, muitos valiosos e outros imprestáveis. Vasculhar um ninho de gremlin pode revelar tesouros inesperados como joias preciosas ou itens mágicos menores, mas também se deve ter cuidado para evitar ser cortado por fragmentos enferrujados de metal, pegar itens amaldiçoados ou perturbar um ninho de vermes venenosos.

PUGWAMPI — CRIATURA 0

NM | MINÚSCULO | FADA | GREMLIN

Percepção +6 (–2 para ouvir coisas); visão no escuro
Idiomas Gnoll, Subterrâneo
Perícias Dissimulação +2, Furtividade +5, Ladroagem +5, Manufatura +2, Natureza +4
For –3, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –2
Itens arco curto (60 flechas), espada curta

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +6
PV 17; **Fraquezas** ferro frio 2
Aura de Azar (adivinhação, aura, infortúnio, mental, primal) 6 metros. Criaturas além de animais, gremlins e gnolls na aura ficam extremamente azaradas (salvamento de Vontade CD 16; uma criatura deve rolar este salvamento de Vontade duas vezes e usar o pior resultado). Em um salvamento bem-sucedido, a criatura fica temporariamente imune à aura de azar de pugwampis por 24 horas. Em uma falha, a criatura deve rolar duas vezes e usar o pior resultado em todos os testes enquanto permanecer na aura.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ espada curta +8 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6–3 perfurante
Distância ❖ arco curto +8 (incremento de distância 18 metros, mágico, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6 perfurante
Magias Primais Inatas CD 16; **2º** *falar com animais (à vontade);* **Truques Mágicos (1º)** *prestidigitação*

JINKIN

Jinkins são inventores sádicos que roubam e sabotam itens e se orgulham muito de seu poder de amaldiçoar objetos preciosos. Eles guardam mágoas por muito tempo e criam planos mirabolantes de vingança sempre que sentem que foram destratados, como quando uma criatura ousa remover uma de suas maldições. Raramente contentes em simplesmente causar destruição, jinkins também apreciam a tortura e assassinato, embora prefiram guiar as vítimas para armadilhas de captura ou incapacitação em vez de matá-las rapidamente. Fossos profundos são os preferidos, pois as vítimas que sobrevivem à queda encaram uma morte lenta de fome e sede. Jinkins adoram se reunir na beira de fossos para zombar, provocar ou atormentá-las.

JINKIN — CRIATURA 1

CM | MINÚSCULO | FADA | GREMLIN

Percepção +7; visão no escuro
Idiomas Subterrâneo
Perícias Acrobatismo +7, Dissimulação +5, Manufatura +5 (+7 para armadilhas), Furtividade +7, Ladroagem +7, Natureza +5
For –2, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +2
Itens espada curta

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +7
PV 19; **Fraquezas** ferro frio 2

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ❖ espada curta +9 (acuidade, ágil, mágico, versátil Ct), **Dano** 1d6–2 perfurante
Magias Primais Inatas CD 17; **Truques Mágicos (1º)** *prestidigitação*
Ataque Furtivo O jinkin causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.
Funileiro (maldição, primal, transmutação) Um grupo de seis jinkins pode cooperar por uma hora para imbuir um item com uma maldição a uma distância de 18 metros. Embora este processo seja lento, ele também é discreto e pode ser realizado enquanto se Escondem. Jinkins preferem usar esta habilidade em itens mágicos. A maldição torna um item não confiável (teste simples CD 5 ou desperdiça qualquer ação para Interagir com o item ou Ativá-lo), adiciona um requerimento bizarro ao item ou impõe alguma outra maldição de calibre similar.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Grifo

Grifos são criaturas majestosas reverenciadas como símbolos da força e liberdade em muitas culturas. Eles são fisicamente impressionantes, possuindo a parte traseira de um leão e cabeça, asas e membros dianteiros de uma grande ave de rapina — normalmente uma águia, embora alguns tenham traços de gavião, falcão ou até mesmo águia-marinha ou abutre. Em casos raros, a parte traseira de um grifo pode ser similar à de um grande felino diferente, como leopardo ou tigre. As variações parecem se adequar ao ambiente onde o grifo vive — por exemplo, os especialmente raros grifos do norte de Avistânia possuem a parte traseira de um lince de Grungir e a parte frontal de uma coruja das neves — embora isso não aconteça sempre. Alguns grifos não possuem asas. Estes grifos sem asas, conhecidos como alces, resultam de uma mutação rara. Entre uma ninhada de grifos, o alce normalmente é considerado o nanico, então poucos destes rebentos sobrevivem ao estágio de filhote. Os alces que atingem a idade adulta tendem a ser mais resistentes, mais violentos e mais distantes do que a maioria dos grifos.

Grifos selvagens confiam em suas asas poderosas para mantê-los no alto e em sua visão afiada para avistar presas. A velocidade com a qual mergulham para o solo e agarram suas vítimas é assustadora. Eles rasgam facilmente a carne da vítima com seus bicos afiados como navalhas, mas normalmente levam suas presas para um local alto e seguro onde possam se banquetear sem interrupções. No chão, eles buscam cobertura e saltam para emboscar presas, então voam carregando seu prêmio. A exceção a isto é quando um grifo caça para alimentar seus filhotes, pois nesses casos ele evitará ao máximo trazer uma criatura viva para o ninho por medo de ameaçar seus filhotes.

Treinadores talentosos de animais há muito aprenderam a treinar grifos como montarias para forças militares ou indivíduos poderosos. Tais montarias são conhecidas por sua força, bravura e lealdade inabalável. Eles são alguns dos animais mais espertos e possuem uma sabedoria incomum; é através dela que um grifo escolhe seu cavaleiro tanto quanto um cavaleiro escolhe o grifo. O processo de treinamento de um grifo para aceitar e carregar um cavaleiro em voo é um ordálio longo e caro. Treinadores de grifos cobram ricas somas por seus serviços e um governante que pode se gabar de possuir um estábulo de grifos é alvo de grande respeito e inveja.

Os Primeiros Grifos

A combinação de dois predadores simbólicos e reconhecíveis da terra e do ar (o leão e a águia) é o resultado de orações devotas entre culturas antigas a uma divindade igualmente antiga – o há muito falecido deus chamado Curchanus, que outrora teve domínio sobre as bestas do mundo. Acredita-se que estes primeiros grifos eram muito mais inteligentes e guardiões da fé, mas quando Curchanus foi morto por Lamashtu, os grifos sobreviventes retrocederam e tornaram-se pouco mais do que bestas.

GRIFO — CRIATURA 4

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +11; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro
Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +12, Sobrevivência +9
For +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –1

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +13, **Von** +7
PV 60

Velocidade 7,5 metros, voo 18 metros
Corpo a Corpo ◆ bico +14 (mortal 1d10), **Dano** 2d8+4 perfurante
Corpo a Corpo ◆ unha +14 (ágil), **Dano** 2d6+4 perfurante
Corpo a Corpo ◆ asa +14 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+4 perfurante
Bote ◆ O grifo Anda e realiza um Golpe de unha ao final desse movimento. Se o grifo iniciar esta ação escondido, ele permanece escondido até depois de realizar o Golpe desta habilidade.
Voo Direto ◆◆ O grifo Voa até a Velocidade de voo dele e realiza dois Golpes de unha a qualquer momento durante esse movimento. Cada Golpe deve mirar uma criatura diferente. Os ataques sofrem as penalidades por ataque múltiplo normalmente.

ORIGENS DO GRIKKITOG

Grikkitogs são o assunto de incontáveis histórias assustadoras contadas entre os habitantes do Plano da Terra, muitos dos quais especulam sobres suas origens. Alguns que se lembram das guerras entre os lordes elementais acreditam que o primeiro grikkitog foi um experimento criado como arma por Ayrzul, o maligno Rei Fossilizado do Plano Elemental da Terra. A forma e poder do grikkitog eram tamanhas que ele conseguiu escapar da contenção, infestou um elemental da terra guardião e então começou a se espalhar pelo plano.

Grikkitog

Grikkitogs, também conhecidos como "terra faminta", são parasitas estranhos do Plano da Terra que infestam e possuem terra, rocha e pedra para alimentar sua fome incessante. Um jovem grikkitog é uma aparição sem forma até que corrompa um elemental da terra hospedeiro para formar o seu núcleo. Um grikkitog pode, então, infestar a terra e a pedra próxima com sua essência voraz, formando mandíbulas e olhos ao seu redor. Estas criaturas são particularmente perigosas para criaturas pequenas que se abrigam dentro de fissuras e buracos entre as rochas, assim como alpinistas procurando pelo apoio perfeito.

GRIKKITOG — CRIATURA 14

NM | ENORME | ABERRAÇÃO | TERRA

Percepção +29; sentido sísmico (impreciso) 9 metros, visão no escuro, visão múltipla

Idiomas Terran

Perícias Atletismo +28, Dissimulação +27 (+31 para imitar pedra), Sobrevivência +25

For +8, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +5, **Car** +5

Implantar Núcleo ❖❖❖ (manuseio) O grikkitog implanta o núcleo dele em uma seção adjacente de terra ou pedra, fundindo perfeitamente e mudando a aparência visual dele para condizer com a rocha próxima. Ele fica imobilizado, mas obtém sucesso automaticamente no teste de Dissimulação para Personificar a rocha ao redor dele; criaturas procurando ativamente por ele ainda devem realizar testes de Percepção contra a CD de Dissimulação dele normalmente. Um grikkitog pode desfazer a implantação dele como uma ação livre que possui o traço manuseio. A aura de infestação e visão múltipla de um grikkitog são ativadas somente quando ele está implantado.

Visão Múltipla Enquanto o núcleo dele está implantado, o grikkitog pode ver através dos olhos que cria em toda a área a aura de infestação dele, recebendo os benefícios de visão 360º.

CA 36; **Fort** +28, **Ref** +23, **Von** +24

PV 200; **Resistências** físico 10 (exceto adamante)

Aura de Infestação (aura, ocultista, terra) 36 metros. Enquanto o núcleo dele estiver implantado, um grikkitog infesta toda a terra e pedra a até 36 metros, desde que haja uma conexão física contígua por terra, incluindo objetos de pedra tocando o chão. Este efeito se espalha mesmo se o grikkitog não tiver linha de efeito, embora possa afetar terra ou pedra na superfície e expostas ao ar somente se pelo menos parte do núcleo dele também estiver exposto. Na aura, ele pode criar bocas e olhos em todos os lugares. Ele pode realizar ataques de mandíbulas contra qualquer criatura, originando a partir de qualquer terra ou pedra na aura adjacente à criatura. Determine cobertura a partir do ponto de origem do ataque, não do núcleo do grikkitog.

Velocidade 6 metros, escavação 6 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +29 (mágico), **Dano** 3d12+14 perfurante mais Mandíbula Farpada

Deslizar por Terra O grikkitog pode Escavar através de qualquer matéria térrea, incluindo rochas. Quando o faz, o grikkitog se move à Velocidade de escavação total dele, sem deixar túneis ou sinais de passagem.

Mandíbula Farpada Ao Golpear uma criatura com suas mandíbulas, o grikkitog pode estender os dentes farpados dele, imobilizando o alvo a menos que ele obtenha sucesso em um salvamento de Reflexos CD 34. Enquanto imobilizada, a vítima sofre 3d8 de dano persistente de sangramento e o grikkitog se alimenta da carne dela. A criatura fica imobilizada até o grikkitog encerrar o efeito como uma ação livre ou o alvo obter sucesso em um teste de Escapar CD 38. O grikkitog pode imobilizar qualquer quantidade de criaturas com estas bocarras.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Gug

O traço mais horrível de um gug é sua cabeça em forma de tonel, que se separa verticalmente para revelar numerosas fileiras de dentes amarelos afiados e uma garganta aberta. Seus olhos dos lados de sua cabeça-mandíbula são pequenos, mas aguçados. Cristas ósseas protegem seus olhos do debater frenético de suas presas, pois ele prefere comer carne crua e se contorcendo a mofo e fungos. Eles seguram a presa com braços poderosos, que se separam no cotovelo em um par de antebraços levando a quatro patas com garras. Estes brutos monstruosos são cobertos por pelos pretos desgrenhados, frequentemente com crostas de sangue e tripas.

Embora gugs possam parecer bestiais, eles possuem intelectos afiados e malévolos. Gugs fazem covis nas profundezas do subterrâneo, mas às vezes vêm para a superfície para caçar durante noites escuras, sozinhos ou em pequenos grupos. Como possuem apetites vorazes, a maioria dos gugs consome as criaturas capturadas, mas alguns deles sequestram suas vítimas e se retiram para baixo da superfície, deixando apenas um fedor duradouro e estranhas pegadas com garras. Essas vítimas são levadas a covis rançosos, marcados com runas estranhas e sacrificados aos cruéis deuses de sangue, escuridão e pesadelos que os gugs servem. Rumores perturbadores falam de cidades gugs sem luz, feitas de blocos de pedra titânica nas profundezas do subterrâneo, onde os poderosos líderes de sua espécie pregam suas doutrinas vis para multidões de gugs uivantes.

Gugs possuem um relacionamento estranho com carniçais, que parece datar de sua origem em comum em um distante mundo subterrâneo. Gugs vivem com medo dos carniçais a despeito de serem bem maiores; entretanto, este medo estranho não se aplica a lívidos, que os gugs consomem com a mesma voracidade que o fazem com outras criaturas.

Gugs medem 4,80 metros de altura e pesam 1.000 quilos, embora andem com um gingado perturbador e gracioso que contradiz o seu imenso tamanho. Seus passos leves e habilidade de se espremer por passagens muito pequenas faz com que os gugs sejam representados como bichos papões em contos sobre desaparecimentos estranhos ou massacres sangrentos.

Alguns gugs particularmente sanguinários recebem poderes terríveis como dádivas de seus patronos obscuros. Estes monstros são conhecidos como eruditos, sempre são de 12º nível ou acima e ganham várias magias ocultistas inatas. Embora a combinação de magias de cada erudito varie, estas magias sempre concedem invisibilidade, oferecem poderes para manipular e moldar rochas ou invocar energias terríveis e destrutivas sobre a carne viva.

DEUSES OBSCUROS

Gugs tradicionalmente não fazem da religião e da fé uma parte importante de sua sociedade, mas suas cidades sempre ostentam templos proeminentes a deuses obscuros cuja fé saiu do conhecimento da maioria dos mundos mortais. Certamente a maior parte dos gugs conhece entidades como Azathoth, Nyarlathotep e Yog-Sothoth, mas os consideram mais dignos de temor e respeito do que orações.

GUG — CRIATURA 10

CM | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +19; visão no escuro

Idiomas Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +19 (+23 para Espremer), Atletismo +23, Furtividade +19, Sobrevivência +17

For +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

CA 30; **Fort** +22, **Ref** +17, **Von** +19

PV 175

Ataque de Oportunidade ↩

Velocidade 12 metros, escalada 6 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +23 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d12+13 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra +23 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+13 cortante

Despedaçar ◆ garra

Flexibilidade Estranha Apesar do tamanho, as múltiplas juntas do gug o permitem caber em espaços apertados como se ele fosse uma criatura Média. Enquanto se Espreme, ele pode se mover à Velocidade total.

Garras Furiosas ◆◆ O gug realiza até quatro Golpes com garra, cada um contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do gug, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

O SONO GUTHALLATH

Civilizações inteiras foram varridas da face de Golarion devido a surtos destrutivos de um guthallath. Mas existe uma luz no fim do túnel, pois depois de algum tempo de ativação, o guthallath acaba o seu massacre de forma aparentemente aleatória. O colosso então encontra um local remoto nos ermos, onde se enterra e cai em sono profundo por anos — se não séculos — antes de despertar e começar o ciclodestrutivo novamente.

Guthallath

Um guthallath é um constructo enorme criado há muito tempo por algum império desconhecido, provavelmente como máquina de guerra. Com quase 30 metros de altura, esta estátua de pedra massiva normalmente tem a aparência de um guerreiro guardião usando apenas uma tanga e um capacete. Entretanto, poucos já viram o corpo inteiro de um guthallath; na maior parte dos encontros, essa relíquia permanece enterrada até o pescoço, coberta de limo e abandonada em algum lugar esquecido. Ainda assim, de vez em quando, um destes arautos da destruição se reativa em resposta a algum estímulo desconhecido ou convocação e, quando isto acontece, azar de quem estiver no caminho.

Embora os antigos inimigos dos guthallaths tenham partido, eles continuam sendo uma máquina de destruição pura, feita para funcionar por semanas ou até meses. O guthallath não é inteligente o suficiente para apreciar ou se arrepender de seus atos, e não pode ser convencido de algo — ele não é afetado pela maioria das magias e seleciona seus alvos (e as criaturas poupadas) de forma imprevisível.

GUTHALLATH — CRIATURA 19

RARO | N | IMENSTO | CONSTRUCTO

Percepção +30; visão no escuro, *visão verdadeira*

Perícias Acrobatismo +25, Atletismo +40

For +10, **Des** +2, **Con** +8, **Int** –4, **Sab** +0, **Car** –1

CA 43; **Fort** +38, **Ref** +32, **Von** +30

PV 325; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, magia (veja abaixo), necromancia, paralisado, sangramento, veneno; **Resistências** físico 15 (exceto adamante)

Aura de Erosão (aura, primal) 36 metros. O guthallath erode a integridade física de tudo ao redor dele. Criaturas e objetos na emanação que não sejam o guthallath têm suas durezas e resistências reduzidas em 10. No começo do turno dela, criaturas na aura de erosão sofre 6d6 de dano contundente (Fortitude básico CD 39).

Imunidade a Magia O guthallath é imune a magias 6º nível ou inferior e aos efeitos ativados de itens mágicos de 13º nível ou inferior.

Velocidade 12 metros, escavação 15 metros

Corpo a Corpo ◆ punho +38 (alcance 6 metros, mágico, mortal 3d12), **Dano** 4d12+18 contundente mais Atracar Aprimorado ou Impelir Aprimorado 6 metros

Distância ◆ pata +38 (alcance 6 metros, mágico, mortal 3d12), **Dano** 4d8+18 contundente mais Tombar Aprimorado

Magias Primais Inatas CD 37; **Constante (8º)** *visão verdadeira*; **(3º)** *rapidez*

Arremesso Mortal ◆ **Requerimentos** O guthallath possui uma criatura agarrada. **Efeito** O guthallath arremessa a criatura no ar, a 30 metros de altura e 15 metros de distância. Se a criatura arremessada aterrissar em outra criatura, a criatura na qual ela aterrissa sofre a mesma quantidade de dano contundente. A criatura na qual a outra está sendo jogada pode tentar um salvamento básico de Reflexos CD 41.

Atropelar ◆◆◆ Enorme ou menor, pata, CD 45

Feixes de Aniquilação ◆◆ Um guthallath solta dois feixes de destruição a partir dos olhos dele. Cada feixe é uma linha de 36 metros. Tudo em qualquer das linhas sofre o efeito de ser atingido pela magia *desintegrar* de 10º nível (Fortitude CD 41). Não há efeito adicional em criaturas que estejam em qualquer área onde os feixes se sobrepõem. O guthallath não pode usar esta habilidade novamente por 1d4 rodadas.

Golpes Poderosos Se um guthallath acertar com um ataque e rolar um 19 natural na rolagem do d20, o ataque é um acerto crítico. Isto não surte efeito se o 19 fosse ser uma falha.

Harpia

Harpias são amálgamas imundas de humano e pássaro, com a aparência de humanos ferais com asas, unhas e bocas cheias de dentes afiados. Elas usam canções cativantes para atrair criaturas e matá-las enquanto estão transfixadas. Elas adoram causar confusão e medo em suas presas antes de atacar, acreditando que isto melhora o sabor da carne. Harpias podem comer a maioria das criaturas, mas preferem presas sapientes — humanos e elfos são seus favoritos. Embora também comam goblins se estiverem famintas o suficiente, elas não gostam de seu sabor e evitam comê-los se possível. Isto não conforta os goblins, é claro, que possuem um medo particularmente forte de harpias.

Como seus ninhos frequentemente fedem com as tripas de suas vítimas e guano espalhado, harpias possuem um cheiro distintamente vil que viajantes astutos associam ao perigo. Harpias que se aninham perto da civilização se esforçam mais em manter-se limpas, embora estes esforços tenham resultados variados.

Harpias vivem em grupos familiares ou grandes clãs. Elas são leves a despeito de seu tamanho, medindo 1,5 metros de altura e pesando apenas por volta dos 45 quilos. Embora a maioria use armas relativamente simples, algumas harpias se orgulham de aprender e dominar o uso de ferramentas de guerra mais complexas como espadas e fundas. Aquelas que dominam o uso do arco, em particular, frequentemente são tratadas como heroínas entre seu povo e terrores entre suas vítimas.

HARPIAS EXILADAS

A maioria das harpias são cruéis e sádicas, mas de vez em quando uma harpia consegue escapar de sua família e é exposta ao mundo. Com os olhos abertos, estas exiladas quase sempre são mais bem comportadas, limpas e abertas a interações não conflituosas.

HARPIA — CRIATURA 5

CM | MÉDIO | HUMANOIDE

Percepção +12; visão no escuro
Idiomas Comum
Perícias Acrobatismo +13, Dissimulação +13, Intimidação +11, Performance +14 (+16 cantando)
For +1, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +4
Itens clava

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +12
PV 68

Velocidade 6 metros, voo 18 metros
Corpo a Corpo ❖ clava +12, **Dano** 1d6+4 contundente
Corpo a Corpo ❖ unha +15 (acuidade, ágil), **Dano** 2d6+4 cortante
Distância ❖ clava +15 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+4 contundente
Canção Cativante ❖ (auditivo, concentração, encantamento, incapacitação, mental, primal) A harpia clama uma melodia estranha e atraente. Cada criatura que não seja uma harpia em uma aura de 90 metros deve tentar um salvamento de Vontade CD 21 para evitar ficar atraída pela canção da harpia. O efeito dura 1 rodada, mas se a harpia usar esta habilidade novamente em rodadas subsequentes, ela estende a duração em 1 rodada para todas as criaturas afetadas. Após uma criatura obter sucesso em qualquer salvamento contra Canção Cativante, essa criatura fica temporariamente imune a Canções Cativantes por 24 horas.
Sucesso A criatura não é afetada.
Falha A criatura fica fascinada e deve gastar cada uma de suas ações para se aproximar da harpia o mais rapidamente possível, embora evite perigos óbvios. Se uma criatura cativada estiver adjacente à harpia, ela permanece parada e não age. Se atacada pela harpia, a criatura é libertada da cativação ao final do turno da harpia.
Falha Crítica Como falha, mas se atacada pela harpia, a criatura pode tentar um novo salvamento no início do turno dela em vez de ser libertada ao final do turno da harpia.

OUTROS HERDEIROS PLANARES

Existem tantos tipos de herdeiros planares quanto existem planos de existência; e também há uma diferença significativa entre os herdeiros, dependendo da natureza exata de seus antepassados extraplanares. Herdeiros angelicais são conhecidos como aasimares, herdeiros inferais são chamados de tieflings e herdeiros monitores são urobianos.

Herdeiro Planar

Muitos imortais habitam os planos externos do Grande Além. Alguns são gentis e benevolentes, como os anjos. Outros são cruéis e destrutivos, como demônios. E alguns cumprem funções além da simples moralidade, como os psicopompos. Está longe de ser desconhecido o fato de que mortais e imortais podem se envolver romanticamente e a prole de tais relacionamentos carregam um elemento sobrenatural em suas linhagens por gerações. Depois da primeira geração, esta influência extraterrena normalmente fica dormente mas, de vez em quando, pode se manifestar nos descendentes muitos anos depois. Estes herdeiros de legados extraplanares são conhecidos coletivamente como herdeiros planares.

TIEFLING

Tieflings, também conhecidos como inferinos, são herdeiros planares com sangue ínfero. Um dos tipos mais comuns é o nascido do fosso, que pertence a uma linhagem mortal infestada por uma corrupção demoníaca. Alguns lutam para viver acima da reputação inferal de seu antepassado, mas muitos, como este tiefling adepto, simplesmente aceitam seu rótulo e mergulham profundamente no mal.

TIEFLING ADEPTO — CRIATURA 3

CM | MÉDIO | HUMANO | HUMANOIDE | TIEFLING

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Abissal, Comum

Perícias Acrobatismo +7, Arcanismo +9, Dissimulação +9, Furtividade +7, Intimidação +7, Ocultismo +9, Religião +6 Saber do Abismo +9, Sociedade +9

For +0, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +1, **Car** +2

Itens adaga, cajado, grimório, roupas de explorador

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +8

PV 29

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ cajado +6 (duas mãos d8), **Dano** 1d6 contundente

Corpo a Corpo ◆ adaga +7 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4 perfurante

Distância ◆ adaga +7 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4 perfurante

Magias Arcanas Preparadas CD 21, ataque +11; **2º** *esfera flamejante*, *invisibilidade*; **1º** *cativar*, *mísseis mágicos*, *raio de enfraquecimento*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia*, *emaranhapé*, *escudo místico*, *mão mística*, *toque gélido*

Magias Divinas Inatas CD 17; **2º** *escuridão*

Drenar Item Ligado ◆ **Frequência** uma vez por dia; **Requerimentos** O adepto ainda não agiu neste turno. **Efeito** O adepto gasta o poder armazenado no cajado dele. Isto concede ao adepto a habilidade de conjurar novamente – e sem gastar um espaço de magia – uma magia que tenha preparado e já tenha conjurado nesse dia. O adepto ainda deve Conjurar a Magia e atender aos outros requerimentos da magia.

CREPUSCULANTE

Crepusculantes são infundidos com as mesmas energias que os psicopompos. Estes herdeiros cinzentos são renascidos no Plano Material para servirem como guardiões do ciclo de vida e morte.

CREPUSCULANTE CAÇADOR DE FANTASMAS — CRIATURA 4

N | MÉDIO | CREPUSCULANTE | HUMANO | HUMANOIDE

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Comum, Necril

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +8, Dissimulação +6, Furtividade +12, Intimidação +6, Natureza +8, Sobrevivência +8

For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Itens arco longo composto (20 flechas), armadura de

couro, machadinhas (2)

CA 21 (22 contra presa; veja Caçar Presa); **Fort** +9, **Ref** +12, **Von** +10; +1 de estado em todos os salvamentos contra efeitos de morte

PV 56; **Imunidades** efeitos que fossem transformar seu corpo ou alma em um morto-vivo; **Resistências** negativo 2

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ machadinha +12 (ágil, amplitude), **Dano** 1d6+5 cortante

Distância ❖ arco longo composto +14 (incremento de distância 30 metros, mortal 1d10, propulsiva, recarga 0, saraivada 9 metros), **Dano** 1d8+4 perfurante

Distância ❖ machadinha +14 (ágil, amplitude, arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+5 cortante

Caçador de Fantasmas As armas do crepusculante possuem os benefícios da runa de propriedade *toque fantasma* em ataques contra mortos-vivos incorpóreos.

Caçar Presa ❖ O crepusculante designa como presa uma única criatura que ele seja capaz de ver ou ouvir, ou que ele esteja Rastreando. Ele recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção quando Buscar a presa e +2 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência quando Rastreá-la. Ele também ignora a penalidade por realizar ataques à distância no segundo incremento de distância contra a presa.

Por último, ele recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia, Furtividade e Intimidação contra a presa e em qualquer teste de Recordar Conhecimento sobre a presa dele, assim como +1 de bônus de circunstância na CA contra os ataques da presa. O crepusculante pode possuir apenas uma presa designada por vez.

Tiro Caçado ❖ **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O crepusculante fazer dois Golpes com arco longo contra a presa caçada dele. Se ambos os Golpes acertarem, combine o dano para o propósito de resistências e fraquezas.

AASIMAR

Mortais cujos ancestrais foram influenciados por celestiais são conhecidos como aasimares, e um dos seus tipos mais comuns são os angelicais, que possuem o sangue dos anjos correndo em suas veias. Muitos angelicais buscam aventura como um meio de fazer o bem no mundo.

AASIMAR REDENTOR — CRIATURA 5

NB | MÉDIO | AASIMAR | HUMANO | HUMANOIDE

Percepção +11; visão no escuro

Idiomas Celestial, Comum

Perícias Atletismo +11, Diplomacia +12, Medicina +9, Religião +11, Sociedade +7

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3

Itens besta (10 virotes), escudo de aço (Dureza 5, 20 PV, LQ 10), espada longa, meia armadura

CA 23 (25 com escudo erguido); **Fort** +12, **Ref** +8, **Von** +11; +1 de estado em todos os salvamentos contra doença (contra doenças, falhas críticas são tratadas como falhas)

PV 73

Graça Divina ↻ **Acionamento** O herdeiro angelical é afetado por uma magia que permite uma jogada de salvamento. **Efeito** O herdeiro planar recebe +2 de bônus de circunstância na jogada de salvamento.

Vislumbre de Redenção ↻ **Acionamento** Um inimigo causa dano a um dos aliados do herdeiro angelical. Tanto o inimigo quanto o aliado devem estar a até 4,5 metros do aasimar. **Efeito** O aasimar faz o adversário hesitar sob o peso do pecado, enquanto visões de redenção ocupam o centro de sua mente. O adversário deve escolher uma das seguintes opções:

- O aliado não sofre o dano acionador.
- O aliado recebe resistência 7 a todo dano contra o dano acionador. Após o efeito de dano ser aplicado, o inimigo fica enfraquecido 2 até o final do próximo turno dele.

Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ espada longa +15 (versátil Pf), **Dano** 1d8+7 cortante

Distância ❖ besta +12 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8+3 perfurante

Magias Divinas Inatas CD 20; **Truques Mágicos (3º)** *luz*

Magias de Devoção de Campeão CD 20; **3º** (1 Ponto de Foco) *imposição de mãos* (*Livro Básico* 387)

ORIGENS PLANARES

A maioria dos herdeiros planares são descendentes distantes de algum progenitor imortal distante na linhagem da família. Outros, contudo, podem ser o resultado de poderosas energias planares, maldições mágicas ou até a intervenção de uma divindade ou semideus.

HIDRAS VARIANTES

Estudiosos do saber bestial podem descrever muitas variedades de hidras. Embora raras, hidras com mais de cinco cabeças vivem em áreas isoladas, às vezes guardando artefatos incrivelmente poderosos. Exploradores que visitaram geleiras ou pântanos mais frios falam de hidras com escamas azuladas que são imunes ao frio e podem exalar nuvens de morte gélida. Histórias similares descrevem hidras ardentes que sopram rajadas de fogo e nadam na lava derretida de vulcões ativos.

Hidra

Hidras são bestas serpentinas com múltiplas cabeças, temperamentos ruins e apetites vorazes — mas é sua impressionante capacidade regenerativa que as torna realmente temidas.

HIDRA — CRIATURA 6

N | ENORME | BESTA

Percepção +17; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Atletismo +17, Furtividade +12 (+15 na água)

For +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** –1

CA 23, visão 360°; **Fort** +15, **Ref** +12, **Von** +10

PV (corpo) 90, regeneração de hidra

PV (cabeça) 15, renascer cabeça; **Imunidade** dano de área; **Fraquezas** cortante 5

Oportunidades Múltiplas Uma hidra recebe uma reação extra a cada rodada para cada cabeça que ela possuir além da primeira, que ela pode usar somente para realizar Ataques de Oportunidade. Ela deve usar uma cabeça diferente para cada uma das tentativas que fizer e não pode realizar mais de um Ataque de Oportunidade para a mesma ação acionadora. Se perder uma de suas cabeças, ela também perde uma destas reações extras por rodada.

Rebrota de Cabeça Ordinariamente, uma hidra possui cinco cabeças. Uma criatura pode tentar decepar uma das cabeças da hidra ao mirar especificamente nela e causar dano igual aos Pontos de Vida da cabeça. Uma cabeça que não seja completamente decepada retorna aos Pontos de Vida totais ao final do turno de qualquer criatura.

Uma hidra pode rebrotar uma cabeça decepada usando Regeneração de Hidra. Uma criatura pode impedir esta rebrota ao causar dano de ácido ou fogo à ferida, cauterizando-a. Efeitos de ácido ou fogo de alvo único precisam ser mirados em um ferimento específico, mas efeitos que causem dano de respingo ou afetem área que cobrirem o espaço inteiro da hidra cauterizam todos os ferimentos se causarem dano de ácido ou fogo. Se o ataque que decepar uma cabeça causar qualquer dano de ácido ou fogo, a ferida é cauterizada instantaneamente. Se todas as cinco cabeças forem cauterizadas, a hidra morre.

Regeneração de Hidra A hidra possui regeneração igual a 3 × a quantidade de cabeças que ela possui. Se o corpo de uma hidra estiver faltando cabeças e as feridas remanescentes não tiverem sido cauterizadas, a hidra tenta um salvamento de Fortitude CD 25 após recuperar Pontos de Vida por regeneração. Em um sucesso, uma ferida não cauterizada rebrota duas cabeças; em um sucesso crítico, duas feridas não cauterizadas rebrotam duas cabeças cada uma. A regeneração da hidra é totalmente desativada somente se todas as cabeças dela forem decepadas e todas as feridas cauterizadas, fazendo com que ela morra.

Ataque de Oportunidade ↩

Velocidade 7,5 metros, natação 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ presas +16 (alcance 3 metros), **Dano** 2d6+7 perfurante

Agressão Focada ◆◆ A hidra ataca um único alvo com todas as suas cabeças, sobrepujando o alvo com ataques múltiplos e o deixando quase sem nenhuma chance de esquiva. A hidra faz um Golpe com suas presas. Em um ataque bem-sucedido, ela causa o dano das presas ao alvo, mais 1d6 de dano para cada cabeça que possuir além da primeira. Mesmo em um ataque falho, a hidra causa o dano de um Golpe de presas ao alvo, embora ainda erre completamente em uma falha crítica. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos da hidra como uma quantidade de ataques igual à quantidade de cabeças que a hidra possui, mas a penalidade aumenta somente após este ataque ser realizado.

Tempestade de Mandíbulas ◆◆ A hidra realiza uma quantidade de Golpes até a mesma quantidade que sua quantidade de cabeças, cada um contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos da hidra, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

Hiena

Hienas são animais carniceiros que caçam em bandos conhecidos por seus gritos perturbadores semelhantes a risadas, mas não abrem mão de suplementar sua dieta de carniça com presas frescas.

HIENA

Hienas são carnívoros astutos de constituição poderosa que ostentam uma grande semelhança com cães e outros caninos, apesar de não pertenceram a esta família. Embora todas as hienas frequentemente sejam desprezadas como covardes comedoras de carniça, suas táticas dependem da sua raça específica: hienas pintadas caçam em bandos ativos que matam quase todas as suas presas, enquanto hienas marrons ou listradas tendem a ser carniceiras. Suas mandíbulas são extremamente poderosas, permitindo que hienas abocanhem uma vítima e a arrastem para o resto da matilha.

HIENA — CRIATURA 1

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +6; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +7, Furtividade +6
For +3, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +4
PV 20

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +8, **Dano** 1d8+3 perfurante mais Tombar
Arrastar ❖ A hiena realiza um Golpe com mandíbulas contra um inimigo prostrado. Se acertar, além de causar dano, a hiena Anda até 3 metros, arrastando o inimigo com ela.
Ataque de Matilha A hiena causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados da hiena.

LENDAS DE HIENAS

A intensa astúcia das hienas combinada com sua risada perturbadora fez com que elas fossem associadas com todo o tipo de mal — muitos alegam que as hienas roubam tumbas, crianças e ostentam poderes sobrenaturais sinistros. Embora hienas normais não sejam mais maliciosas do que qualquer outro predador natural, sua má reputação frequentemente faz com que bruxas, senhores da guerra e criaturas de natureza ruim busquem hienas como animais de estimação ou de guarda. O fato de que gnolls possuem uma preferência especial por hienas e as consideram parentes próximas faz pouco para melhorar a reputação já terrível do animal.

HIENODONTE

Hienodontes são os ferozes primos primevos das hienas menores. Criaturas grandes e de pelos desgrenhados, quase do tamanho de um cavalo, hienodontes são predadores verdadeiramente formidáveis de se lidar, tanto por seu tamanho quanto por suas mandíbulas capazes de quebrar ossos. Clãs gnoll consideram que estas criaturas são muito úteis como montarias e guardiãs.

HIENODONTE — CRIATURA 3

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +9; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +12, Furtividade +8
For +5, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +7
PV 45

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +12, **Dano** 1d10+5 perfurante mais Tombar e mordida quebradora de ossos
Arrastar ❖ Como hiena.
Ataque de Matilha O hienodonte causa 1d6 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do hienodonte.
Mordida Quebradora de Ossos ❖ Uma criatura que for atingida pelo acerto crítico de um hienodonte deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 20 ou fica ferida 1, devido aos ossos e cartilagens dela serem esmagados pelas mandíbulas da besta.

INTRODUÇÃO
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÊNDICE

HOBGOBLINS E MAGIA

Hobgoblins normalmente desconfiam de magia, especialmente a magia arcana que eles jocosamente chamam de "magia élfica". Na ausência de magia, eles abraçaram completamente a alquimia, combinando-a com sua aptidão natural de engenharia para gerar efeitos bem destrutivos. Eles rancorosamente aceitam a magia divina devido a um respeito relutante pelo poder da magia de cura em tempos de guerra.

Hobgoblin

Hobgoblins podem parecer os mais civilizados dos goblinoides para forasteiros, mas sua civilização dificilmente é uma de bondade e igualdade — em vez disto, eles rejubilam-se com tudo o que é militarista, tirânico, cruel e destrutivo. Hobgoblins são singularmente devotados à guerra, e sua cultura inteira é construída para alimentar e manter conflitos enquanto, simultaneamente, provam sua superioridade em batalha. Hobgoblins são altamente organizados e trabalham em grupos de forma eficiente e efetiva, sejam estes grupos uma pequena equipe de ataque, um bando de guerra ou um exército completamente regimentado. Governantes hobgoblins precisam de pouca provocação para declarar guerras e, frequentemente, são travadas para conquistar escravos ou território. Fisicamente, hobgoblins são tão altos quanto humanos e possuem uma pele cinzenta.

A sociedade hobgoblin é organizada em linhas militares e cada hobgoblin é, efetivamente, um membro do exército. Cada hobgoblin que reside em uma comunidade possui um posto na hierarquia militar local, e os indivíduos são naturalmente ambiciosos e obcecados com o avanço de sua carreira. Espera-se que hobgoblins provem constantemente que são destemidos, impiedosos, astutos e fortes. Demonstrar tais aptidões é a melhor esperança para um hobgoblin individual ser promovido de posto, mas os fracassos levam apenas à exploração cruel nas mãos de seus superiores. Embora brutal, a sociedade hobgoblin é uma meritocracia verdadeira e todos os hobgoblins, independentemente da idade, gênero ou nascimento, possuem autoridade e ganham o respeito de seus pares com base na sua perícia em batalha. Mesmo os indivíduos que servem a sociedade hobgoblin em funções não-combatentes — ferreiros, construtores, cozinheiros, mensageiros, intendentes e outros — sabem que executam trabalhos vitais para apoiar o seu exército, embora raramente sejam elevados acima do posto de soldado comum. Todos contribuem para o todo, garantindo que a sociedade hobgoblin seja o mais forte e eficiente possível e qualquer um que falhe em fazer isto é retirado do exército e da sociedade hobgoblin como um peso morto. Hobgoblins normalmente não fazem comércio com outras raças ou até mesmo com outras tribos hobgoblin, preferindo tomar o que querem à força.

Hobgoblin Soldado

Soldados formam o grosso da sociedade hobgoblin, seja ela uma grande sociedade, uma pequena aldeia ou uma unidade militar.

HOBGOBLIN SOLDADO — **CRIATURA 1**

OM | MÉDIO | GOBLIN | HUMANOIDE

Percepção +7; visão no escuro

Idiomas Comum, Goblin

Perícias Atletismo +6, Furtividade +6

For +3, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –1

Itens arco curto (10 flechas), escudo de madeira (Dureza 3, 12 PV, LQ 6), espada longa, gibão de peles

CA 18 (20 com escudo erguido); **Fort** +5, **Ref** +6, **Von** +5

PV 20

Ataque de Oportunidade ↩

Bloqueio com Escudo ↩

Formação Quando estiver adjacente a pelo menos outros dois aliados, o hobgoblin soldado recebe +1 de bônus de circunstância na CA e jogadas de salvamento. Este bônus aumenta para +2 em salvamentos de Reflexos contra efeitos de área.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ espada longa +8 (versátil Pf), **Dano** 1d8+3 cortante

Distância ❖ arco curto +8 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6 perfurante

HOBGOBLIN ARQUEIRO

Bandos de soldados hobgoblins normalmente possuem pelo menos um arqueiro em suas fileiras. Em grupos menores, o arqueiro hobgoblin também serve como capitão do bando.

HOBGOBLIN ARQUEIRO — CRIATURA 4

OM | MÉDIO | GOBLIN | HUMANOIDE

Percepção +10; visão no escuro
Idiomas Comum, Goblin
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +8, Furtividade +10
For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –1
Itens besta (20 virotes), cota de escamas, espada curta

CA 23; **Fort** +10, **Ref** +12, **Von** +8
PV 50
Formação Como hobgoblin soldado.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ espada curta +12 (ágil, versátil Pf), **Dano** 1d6+4 perfurante
Distância ❖ besta +14 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8+2 perfurante mais precisão com besta
Mira Perfeita O hobgoblin arqueiro ignora a condição ocultado. Os alvos dele não se beneficiam de cobertura menor e reduzem o bônus de CA por cobertura padrão em 2 contra o ataque do hobgoblin arqueiro.
Precisão com Besta A primeira vez que o arqueiro acertar com um ataque de besta em uma rodada, ele causa 1d8 de dano de precisão extra.
Recarga em Movimento ❖ O arqueiro Anda, Dá um Passo ou Esgueira, e então Interage para recarregar.

HOBGOBLIN GENERAL

Generais hobgoblins servem como líderes de exércitos inteiros e governantes de assentamentos hobgoblin. Um general não permite que os luxos do governo o amoleçam. Eles lideram pessoalmente suas forças no campo de batalha e veem a oportunidade de brilhar em combate na vanguarda de seu exército como a verdadeira recompensa de uma vida inteira aprimorando sua perícia em combate.

HOBGOBLIN GENERAL — CRIATURA 6

OM | MÉDIO | GOBLIN | HUMANOIDE

Percepção +13; visão no escuro
Idiomas Comum, Goblin
Perícias Acrobatismo +12, Atletismo +15, Furtividade +12, Intimidação +14
For +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +2
Itens arco curto composto (20 flechas), *glaive +1*, meia armadura
Brado do General Quando um hobgoblin general rola iniciativa, enquanto perceber pelo menos um adversário, ele pode gritar um brado de batalha poderoso. O hobgoblin general realiza um teste de Intimidação para Desmoralizar um único adversário a até 18 metros como uma ação livre. Se bem-sucedido, qualquer aliado com o traço goblin pode, como a primeira ação dele no primeiro turno de combate, Andar até o dobro da Velocidade como uma ação única.

CA 25; **Fort** +12, **Ref** +15, **Von** +13
PV 90
Formação Como hobgoblin soldado.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ *glaive* +17 (alcance, enérgica, mortal 1d8), **Dano** 1d8+10 cortante
Distância ❖ arco curto composto +15 (brutal, incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, propulsiva, recarga 0), **Dano** 1d6+8 perfurante
Especialização de Crítico com Arma de Haste Em um acerto crítico, o alvo do acerto crítico é movido 1,5 metros em uma direção à escolha do general.

VIVENDO COM HOBGOBLINS

Com poucas exceções, os únicos não-goblinoides em um assentamento ou exército hobgoblin são escravos (ou pelo menos são tratados como). Hobgoblins ocasionalmente usam bugbears como assassinos ou espiões e a maioria das tribos hobgoblins inclui um pequeno grupo de goblins que conseguem subsistir nos limites da sociedade hobgoblin.

HOMÚNCULO DE ALMA PRESA

A maioria dos homúnculos usa uma dose do sangue do criador como sopro de vida, mas é possível empregar uma técnica similar à da criação de bonecos de alma presa (página 44) para conferir ao homúnculo uma personalidade e aspecto de vida. Estes homúnculos ganham o traço alma presa, podem falar e não possuem um elo especial com seu criador. Porém, o processo tende a distorcer a alma utilizada, ocasionalmente tornando o novo homúnculo uma triste paródia de sua vida pregressa. Por causa disso, homúnculos de alma presa normalmente são criados por conjuradores cruéis como uma maneira de humilhar e atormentar inimigos derrotados.

Homúnculo

Um homúnculo é um minúsculo servo constructo criado por um artesão para servir como assistente, batedor, espião ou mensageiro. Quando um artesão começa a estudar a arte de criar constructos, sua primeira criação é frequentemente um homúnculo, pois seu processo de manufatura é simples e barato devido a um atalho mágico: o uso do sangue do próprio criador. Isto forja um elo entre o homúnculo e seu mestre, que faz com que o homúnculo receba uma faísca do intelecto de seu criador, assim como seus valores morais e alguns traços de personalidade básicos. Homúnculos deixados sem ordens para seguir nunca se afastam de seus mestres.

Na maioria dos casos, um homúnculo não sobrevive à morte de seu mestre por muito tempo. Privado de seu criador, um homúnculo perde seu foco e fica cada vez mais autodestrutivo; alguns até acabam se autoflagelando até a destruição. Em raras ocasiões, um homúnculo consegue manter sua mente intacta perante o trauma de perder seu mestre e passa a se ver como filho ou sucessor dele, buscando avançar o legado de seu criador da melhor forma que conseguir. Em casos similares onde o homúnculo está próximo de seu mestre no momento da morte dele, uma porção da alma do mestre falecido "infecta" o homúnculo sobrevivente no momento de sua passagem para o pós-vida. Isto não resulta em um verdadeiro homúnculo de alma presa (veja a barra lateral), já que apenas um fragmento da alma é deixado para trás, mas ainda é o suficiente para conceder ao homúnculo uma personalidade maior, vontade própria e, talvez mais importante, a habilidade de falar. Com o tempo, alguns destes homúnculos "despertos" podem chegar a se convencer de que são a reencarnação de seus mestres anteriores, embora suas personalidades nunca desenvolvam a mesma profundidade e complexidade de uma criatura realmente viva. Eles são, na melhor das hipóteses, caricaturas de seu mestre e, na pior, paródias horríveis e amargas da própria vida. Ainda assim, um homúnculo com vontade própria pode se dedicar a estudar a classe de seu criador, tornando-se uma criatura única com as habilidades daquela classe se o tempo e a sorte permitirem.

Homúnculos são criados de uma mistura de barro, cinzas, raiz de mandrágora, água de nascente e uma gota do sangue do criador. É possível que um doador diferente forneça o sangue, mas isso dificulta o processo.

HOMÚNCULO — **CRIATURA 0**

N | MINÚSCULO | CONSTRUCTO

Percepção +3; visão no escuro

Idiomas Comum (incapaz de falar qualquer idioma); vínculo com mestre

Perícias Acrobatismo +5, Furtividade +5

For –1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** –2

Vínculo com Mestre (adivinhação, arcano, mental) Um homúnculo é incapaz de falar, mas é telepaticamente vinculado ao criador dele. Ele pode compartilhar informações em uma via de mão dupla, incluindo o conhecimento do mestre dele e tudo que o homúnculo ouve. A distância deste vínculo é de 450 metros. O homúnculo adota a mesma tendência que o criador dele e é inabalavelmente fiel. Se o homúnculo for destruído, o mestre sofre 2d10 de dano mental. Se o mestre for morto, o homúnculo se torna acéfalo, reivindica sua localização atual como seu covil e instintivamente ataca qualquer um que se aproximar.

CA 17; **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +3

PV 17; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, necromancia, paralisado, sangramento, veneno

Velocidade 4,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +7 (acuidade, mental), **Dano** 1d4 perfurante mais veneno de homúnculo

Veneno de Homúnculo (veneno) Um homúnculo possui uma dose de veneno em um reservatório na cabeça dele. Ele pode reabastecer este veneno da reserva dele com uma ação de Interagir. **Salvamento** Fortitude CD 15; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada)

Inumano

Inumanos são mortos-vivos humanoides que, como aparições, podem drenar a vitalidade de criaturas vivas com um toque. Eles surgem como resultado de rituais necromânticos, mortes especialmente violentas ou pela própria vontade malévola do falecido.

Existem tantos tipos de inumanos quanto tipos de pessoas dos quais eles poderiam ser criados. Brutamontes, furtivos deslizantes e inventores astutos, todos formam inumanos diferentes que ocupam nichos distintos. O ambiente também influencia as habilidades e defesas especiais de um inumano. Inumanos gélidos, por exemplo, podem ser encontrados nas partes do mundo onde a morte por exposição ao frio é comum. Independentemente de sua origem, inumanos normalmente assombram cemitérios, catacumbas e outros lugares dos mortos. Mas sua fome se dirige aos vivos — criaturas vivas os lembram dos grilhões da mortalidade e fazem com que se sintam compelidos a "libertá-las" da vida para tornar-se mortos-vivos como eles.

Um único inumano pode causar bastante destruição se for compelido a erguer-se de sua tumba. Como as criaturas mortas por inumanos também se tornam inumanos, tudo o que se precisa para criar uma verdadeira horda de mortos-vivos é um único inumano e um punhado de visitantes no cemitério. Por isto, sacerdotes e aventureiros astutos sabem que a melhor solução para um problema com inumanos é uma erradicação total e rápida. Contudo, deve-se tomar o cuidado de destruir as crias inumanas antes de tentar destruir o inumano gerador, pois uma prole sem mestre ganha a habilidade de gerar crias próprias.

Duráveis e sustentados como são por energia negativa, inumanos podem suportar ambientes difíceis sem apodrecer como outros mortos-vivos menores. Eles podem habitar elevados passos montanhosos, passagens seladas ou ficarem submersos em atoleiros ou lagos por décadas ou até séculos antes de serem erguidos de seu descanso pela passagem de um viajante incauto.

OUTROS INUMANOS

Além do inumano apresentado aqui, existem muitas outras variedades. Por exemplo, o avaro inumano da mamoa – ritualmente criado para proteger a própria riqueza ou a de seu mestre – assombra padiolas, ossuários e mausoléus. Diferentes de outros inumanos, os inumanos da mamoa podem canalizar seu toque que drena vida através de suas armas corpo a corpo.

INUMANO — CRIATURA 3

OM | MÉDIO | INUMANO | MORTO-VIVO

Percepção +10; visão no escuro
Idiomas Comum, Necril
Perícias Atletismo +11, Furtividade +6, Intimidação +9
For +4, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +6, **Von** +10
PV 50, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno
Rancor Final ↻ **Acionamento** O inumano é reduzido a 0 Pontos de Vida. **Efeito** O inumano realiza um Golpe antes de ser destruído. Ele não recebe quaisquer PV temporários por drenar vida deste Golpe.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ garra +12, **Dano** 1d6+4 cortante mais drenar vida
Cria de Inumano (divino, necromancia) Um humanoide vivo morto pelo Golpe de garra de um inumano se ergue como um inumano após 1d4 rodadas. Esta cria de inumano fica sob o comando de quem a matou. Ela não possui as habilidades Cria de Inumano ou Drenar Vida e fica desajeitada 2 enquanto for uma cria de inumano. Se o criador do inumano morrer, a cria de inumano se torna um inumano completo e autônomo; ela recupera seu livre arbítrio, adquire as habilidades Cria de Inumano e Drenar Vida e deixa de ficar desajeitada.
Drenar Vida (divino, necromancia) Quando causa dano a uma criatura viva com o Golpe de garra dele, o inumano recebe 3 Pontos de Vida temporários e a criatura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 17 ou fica drenada 1. Outros danos causados pelo inumano aumentam o valor de drenado em 1 em um salvamento falho, até um máximo de drenado 4.

TESOURO DE JAVALIS

A carcaça de um javali normalmente possui carne o suficiente para 100 refeições ou mais, assim como couro e pelos que podem ser usados para manufaturar vários itens diferentes.

LOCALIZAÇÃO DE JAVALIS

Javalis podem ser encontrados em quase qualquer ambiente, de florestas a desertos, quentes ou frios, incluindo regiões montanhosas de altitude elevada. Eles tendem a preferir florestas, pântanos e pradarias. Daeodontes são similarmente encontrados nas mesmas regiões, mas geralmente preferem partes remotas distantes da civilização.

Javali

Embora porcos domesticados sejam comuns na vida rural, javalis selvagens são muito mais perigosos. Javalis mal-humorados são relativamente comuns, enquanto as bestas primevas conhecidas como daeodontes são mais raros. Comedores vorazes, javalis podem devastar a região que habitam. Javalis procriam livremente e um único casal pode rapidamente se tornar uma grande família. Javalis são um incômodo para fazendeiros em particular, pois entram em armazéns de comida e cavam jardins para saciar sua fome.

JAVALI

Javalis são mamíferos onívoros fortemente caçados por sua carne, que é considerada uma iguaria. Javalis são mais propensos a atacar humanoides em autodefesa ou durante a temporada de acasalamento nos meses de inverno, quando os machos criam um couro mais grosso para proteger seus órgãos nas lutas com rivais. Em algumas culturas os javalis são treinados para se tornarem muito mais agressivos, para que possam cumprir as funções de bestas de guerra e guardiões. Quando tais javalis escapam para os ermos, eles podem se tornar verdadeiros terrores para a região.

JAVALI — CRIATURA 2

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +8; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +8, Sobrevivência +8

For +4, **Des** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –3

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +8

PV 30

Ferocidade ↻

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ◆ presa longa +10, **Dano** 2d6+4 perfurante

Investida do Javali ◆◆ O javali Anda duas vezes e então realiza um Golpe de presa longa. Se tiver se movido pelo menos 6 metros, ele recebe +2 de bônus de circunstância nessa rolagem de ataque.

DAEODONTE

Enquanto o javali é meramente mal-humorado e normalmente pouco amistoso, o imenso daeodonte (conhecido em algumas regiões simplesmente como javali gigante) prefere se alimentar de carne. Apesar de ser primariamente um carniceiro, o daeodonte não é hesita em atacar criaturas encontradas durante sua busca de alimentos mais fáceis ou para contestar qualquer aproximação à sua toca ou campos de caça. Orcs particularmente corajosos ou talentosos gostam de usar daeodontes como montarias ou bestas treinadas para a guerra; uma cavalaria orc montada em daeodontes é uma força verdadeiramente terrível.

Um daeodonte adulto comum possui 3 metros de comprimento e 1,80 metros de altura na cernelha. Ele pesa aproximadamente 1.000 quilos.

DAEODONTE — CRIATURA 4

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +12; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +12, Sobrevivência +10

For +6, **Des** +0, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +10

PV 60

Ferocidade ↻

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ◆ presa longa +14, **Dano** 2d8+6 perfurante

Investida do Daeodonte ◆◆ O daeodonte Anda duas vezes e então realiza um Golpe de presa longa. Se tiver se movido pelo menos 6 metros, ele recebe +2 de bônus de circunstância nessa rolagem de ataque. Uma criatura Média ou menor atingida por este ataque deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 19 ou é derrubada pela força do golpe.

Jurado-da-Guerra

Um jurado-da-guerra é uma massa animada de cadáveres composta de dúzias, ou até centenas, de vítimas de batalha. Eles são formados por divindades da não-morte ou da guerra ou, raramente, se manifestam espontaneamente da devastação de uma batalha especialmente horrenda.

JURADO-DA-GUERRA — CRIATURA 16

INCOMUM | NM | IMENSO | MORTO-VIVO

Percepção +27; visão no escuro
Idiomas Comum (incapaz de falar qualquer idioma)
Perícias Atletismo +33
For +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** –1, **Sab** +5, **Car** +5

CA 37; **Fort** +29, **Ref** +25, **Von** +27; +1 de estado em todos os salvamentos contra positivo
PV 350, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno
Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 30 metros, CD 35
Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ◆ onda de cadáveres +32 (mágico), **Dano** 4d12+9 contundente mais drenar energia
Corpo a Corpo ◆ arma animada +30 (ágil, alcance 30 metros, mágico, versátil Cn, Versátil Pf), **Dano** quatro dados de dano da arma +9 do tipo de dano da arma
Distância ◆ bola de fragmentos +28 (incremento de distância 30 metros, mágico), **Dano** 4d12+9 contundente mais prumo
Absorver ◆ (divino, morte, necromancia) **Acionamento** O jurado-da-guerra se move para o espaço de uma criatura morrendo. **Efeito** O jurado-da-guerra absorve a criatura morrendo em si, matando-a instantaneamente e curando o jurado-da-guerra em uma quantidade de Pontos de Vida igual ao nível da criatura. Enquanto o jurado-da-guerra existir, criaturas absorvidas não podem ser ressuscitadas (exceto pode *desejo* ou um efeito similarmente poderoso).
Armas Animadas (divino, evocação) O jurado-da-guerra assume o controle de armas desapossadas a até 30 metros, forçando-as a levitar ao redor dele. O jurado-da-guerra pode empunhar estas armas telecineticamente para realizar Golpes corpo a corpo a até 30 metros.
Atropelar ◆◆◆ Enorme ou menor, onda de cadáveres, CD 37
Drenar Energia (divino, necromancia) Quando o jurado-da-guerra acerta e causa dano com a onda de cadáveres dele ou causa dano a uma criatura usando Atropelar, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 35 ou fica condenado 1 e drenado 2. Em um sucesso crítico, o alvo fica temporariamente imune ao drenar energia do jurado-da-guerra por 24 horas.
Prumo Uma criatura atingida por um Golpe de bola de fragmentos do jurado-da-guerra deve tentar um salvamento de Reflexos CD 37. Em uma falha, o alvo fica prostrado; se o alvo estiver no ar, ele cai até 36 metros, sofrendo dano da queda e aterrissando prostrado se a descida o levar até o chão. Em uma falha crítica, o alvo também fica sob uma pilha de fragmentos (Escapar CD 37).

JURADOS-DA-GUERRA ALTERNATIVOS

Embora unicamente terrível, a guerra não a única tragédia que pode levar à morte em massa. Outras formas de mortos-vivos em massa, similares a jurados-da-guerra, podem às vezes surgir de causas como fome ou desastres. Jurados-da-chama surgem de grandes multidões mortas pelo fogo, enquanto nascidos-da-praga surgem quando aldeias inteiras, ou até cidades, perecem ante doenças.

INTRODUÇÃO
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÊNDICE

"NÓS SOMOS DRAGÕES!"
Kobolds consideram-se herdeiros dos dragões e são extremamente orgulhosos desta suposta herança, não importando o quão risível outras criaturas possam considerar esta alegação. A despeito de tal ceticismo, kobolds partilham uma semelhança mais do que superficial com dragões verdadeiros, com cores de escamas bem parecidas com as vistas entre os dragões cromáticos. Alguns kobolds desenvolvem uma forte propensão à magia dracônica e manifestam estes traços cromáticos mais intensamente. Estes místicos dos dragões são altamente respeitados por outros kobolds e frequentemente ascendem às posições de liderança dentro da tribo.

Kobold

Kobolds são pequenos humanoides reptilianos que possuem certas similaridades físicas com dragões verdadeiros. Eles espreitam em locais escuros, normalmente túneis e minas sob a terra, tocas de sua criação ou complexos descobertos e colonizados após a partida de seus construtores originais. Embora kobolds sejam muito mais pragmáticos do que corajosos, eles usam cada gota de sua astúcia para equilibrar o campo entre eles e outras criaturas mais fortes. Eles atacam da escuridão e à distância, e artífices e engenheiros kobold dominam a arte de montar as armadilhas simples e efetivas que protegem seus covis. Kobolds são peritos em trabalhar juntos por necessidade e frequentemente armam emboscadas ou ataques de bater-e-correr para causar o máximo de dano sem serem feridos em troca.

Kobolds são criaturas diligentes e trabalhadoras, embora frequentemente direcionem estas virtudes para fins egoístas. Alguns kobolds vivem em coletivos comunais que mantêm relações neutras com criaturas ao seu redor, mas podem ser facilmente convencidos a servir a poderes malévolos ou a líderes megalomaníacos. Isto se deve, em parte, ao seu pragmatismo inato, pois é melhor ceder à servidão do que arriscar a morte, e à sua reverência pelo poder que normalmente está além de seu alcance. Dragões em particular são vistos com um assombro respeitoso e kobolds ansiosamente oferecem seus serviços a tais criaturas poderosas e gloriosas quando podem. Embora kobolds possam planejar contra outros líderes, especialmente os que os controlam via subjugação, dragões normalmente são vistos com adoração, não importando o quão brutal eles possam ser com seus lacaios kobolds.

KOBOLD COMBATENTE

O kobold comum treina com armas ágeis, favorecendo a picareta leve usada na criação de novos túneis para a expansão de seus domínios pelo subterrâneo. Kobolds são capazes de acertar golpes furtivos em oponentes incautos, mas são rápidos em buscar segurança quando, como um grupo, não superam os números de seus inimigos em pelo menos dois para um.

KOBOLD COMBATENTE — **CRIATURA -1**

OM | PEQUENO | HUMANOIDE | KOBOLD

Percepção +3; visão no escuro

Idiomas Dracônico

Perícias Acrobatismo +5, Furtividade +5, Manufatura +2 (+4 para armadilhas)

For +1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** -1

Itens armadura de couro, funda (20 balas), lança

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Von** +3

PV 8

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ lança +3, **Dano** 1d6+1 perfurante

Distância ❖ funda +5 (incremento de distância 15 metros, propulsiva, recarga 1), **Dano** 1d4 contundente

Distância ❖ lança +5 (arremesso 6 metros), **Dano** 1d6+1 perfurante

Ataque Furtivo O kobold combatente causa 1d4 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Retirada Apressada ❖ **Requerimentos** O kobold combatente está adjacente a pelo menos um inimigo. **Efeito** O kobold combatente Anda até a Velocidade dele mais 1,5 metros e recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra reações acionadas por este movimento. Ele deve encerrar este movimento em um espaço que não seja adjacente a um inimigo.

KOBOLD BATEDOR

A maioria dos kobolds encontrados fora de uma toca ou covil bem defendido são batedores kobolds, criaturas treinadas para espreitar e caçar.

KOBOLD BATEDOR — CRIATURA 1

OM | PEQUENO | HUMANOIDE | KOBOLD

Percepção +8; visão no escuro
Idiomas Comum, Dracônico
Perícias Acrobatismo +7, Furtividade +7, Manufatura +3 (+5 para armadilhas), Natureza +6, Sobrevivência +6
For +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1
Itens armadura de couro, besta (20 virotes), espada curta, kit de arapuca

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +6
PV 16

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ espada curta +9 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6 perfurante
Distância ◆ besta +9 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8 contundente
Ataque Furtivo O kobold batedor causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Retirada Apressada ◆ Como kobold combatente.

KOBOLD MÍSTICO DO DRAGÃO

Kobolds místicos do dragão usam magia para avançar seus esquemas secretos. A presença de um místico do dragão em uma toca kobold é uma das maiores provas da alegação kobold sobre a sua herança dracônica.

KOBOLD MÍSTICO DRAGÃO — CRIATURA 2

OM | PEQUENO | HUMANOIDE | KOBOLD

Percepção +5; visão no escuro
Idiomas Comum, Dracônico
Perícias Arcanismo +6, Diplomacia +8, Dissimulação +8, Furtividade +7, Intimidação +8, Saber de Dragões +10
For –1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +4
Itens cajado

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Von** +7
PV 25; **Resistências** veneno 5 (veja escamas de dragão)
Escamas de Dragão A resistência de um kobold místico dragão depende da cor das escamas dele: **Azul** eletricidade 5, **Branco** frio 5, **Negro** ácido 5, **Verde** veneno 5, **Vermelho** fogo 5.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ garra +7 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6–1 cortante
Corpo a Corpo ◆ cajado +3 (duas mãos d8), **Dano** 1d4–1 contundente
Magias Arcanas Espontâneas CD 20; **1º** (4 espaços) *medo*, *objeto ilusório*, *mísseis mágicos*; **Truques Mágicos (1º)** *arco elétrico*, *detectar magia*, *emaranhapé*, *mão mística*, *som fantasma*
Ataque Furtivo O kobold místico dragão causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Retirada Ilusória ◆◆◆ (arcano, ilusão, manuseio, movimento) **Frequência** uma vez por hora; **Requerimentos** O kobold místico dragão está adjacente a pelo menos um inimigo. **Efeito** O místico dragão cria uma ilusão dele mesmo em seu quadrado e fica invisível (com os efeitos da magia *invisibilidade* de 2º nível) por 1d4 rodadas. O místico dragão pode se mover até metade da Velocidade dele, mas deve encerrar este movimento em um espaço que não esteja adjacente a quaisquer inimigos. Esta habilidade é uma magia de 1º nível que requer um componente somático.

KOBOLDS DIABÓLICOS

Certas tribos kobolds abandonam inteiramente qualquer conceito de linhagem dracônica e, no lugar, colocam sua fé nos arquidiabos do Inferno. Estes kobolds diabolistas veem seus parentes que se ajoelham aos pés dos dragões como infelizes patéticos. Esses kobolds de mente infernal não enxergam nenhuma gota de ironia no fato de demonstrarem a mesma adoração temerosa ao seu diabo escolhido.

TESOURO DE KRAKENS

Um tesouro de kraken inclui o saque de navios perdidos no mar e a riqueza de cidades afundadas. Virtualmente qualquer coisa pode ser encontrada no covil de um kraken, mas eles buscam especialmente pergaminhos, grimórios e outros tomos de saber antigo assim como gemas e matérias primas raras encontradas apenas nas profundezas do oceano.

LOCALIZAÇÃO DE KRAKENS

Um kraken habita profundas fossas oceânicas, cidades submersas ou cavernas e recifes próximos a chaminés hidrotérmicas. Entretanto, eles buscam comida perto da superfície, onde podem predar navios.

KRAKEN

Um kraken é um enorme leviatã semelhante a uma lula, porém motivado por uma inteligência cruel. Ele caça igualmente navios, baleias e heróis. O ódio e inveja que os krakens possuem por seus rivais, os alghollthus, levaram muitas destas bestas a fazerem seus covis em cidades afundadas, onde podem vasculhar o saber antigo em busca de segredos arcanos há muito perdidos.

KRAKEN — CRIATURA 18

INCOMUM | NM | IMENSO | AQUÁTICO | BESTA

Percepção +34; visão no escuro

Idiomas Aquan, Comum

Perícias Atletismo +38, Furtividade +33, Intimidação +32, Natureza +35

For +9, **Des** +4, **Con** +9, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +5

CA 42; **Fort** +35, **Ref** +28, **Von** +32

PV 360; **Imunidades** controlado, emoção; **Fraquezas** frio 10, veneno 20

Clima Alterado (aura, evocação, primal) Um kraken remodela o clima a até 3 quilômetros dele com o efeito do ritual *controlar o clima* centrado no kraken e baseado em seu estado emocional, a critério do MJ. Se o kraken morrer, o clima retorna ao normal imediatamente.

Velocidade 3 metros, natação 12 metros

Corpo a Corpo ❖ braço +37 (alcance 12 metros, mágico), **Dano** 4d10+17 contundente mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ tentáculo +37 (ágil, alcance 18 metros, mágico), **Dano** 3d10+17 contundente mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ bico +37 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d10+17 perfurante

Magias Primais Inatas CD 40; **10º** *dominar* (somente animais); **8º** *ventos punitivos*; **7º** *resistir a energia*

Ataque Duplo ❖ O kraken realiza dois Golpes com dois braços ou tentáculos diferentes, cada membro mirando uma criatura diferente. Ataque Duplo conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos dele, mas a penalidade aumenta somente após ambos os ataques serem realizados. Se o kraken usar a ação Atracar em sequência, ele Atraca qualquer quantidade de criaturas que tiver atingido com Ataque Duplo.

Constrição ❖ 2d10+17 contundente, CD 40. Em um salvamento falho, uma criatura que estiver prendendo a respiração perde 1d4 rodadas de ar.

Jato ❖ (movimento) O kraken se move pela água até 84 metros em linha reta sem acionar reações.

Nuvem de Tinta ❖ O kraken emite uma nuvem de tinta negra venenosa em uma emanação de 24 metros. Criaturas dentro da nuvem de tinta são expostas ao veneno de tinta do kraken e ficam indetectadas dentro da nuvem. A nuvem se dissipa após 1 minuto. O kraken não pode usar Nuvem de Tinta novamente por 2d6 rodadas.

Tinta de Kraken (veneno); Krakens são imunes a este veneno. **Salvamento** Fortitude CD 39; **Duração Máxima** 10 rodadas; **Estágio 1** 3d6 de dano de veneno e enjoado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 4d6 de dano de veneno e enjoado 2 (1 rodada)

INTRODUÇÃO
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÊNDICE

Krooth

Krooths, às vezes chamados de comedores de crocodilos, são caçadores rápidos e cruéis de brejos e atoleiros. Embora sejam conhecidos por caçar e comer crocodilos, jacarés e virtualmente qualquer criatura com carne, suas presas preferidas são os boggards, dinossauros e povo-lagartos.

Krooths são encontrados sozinhos ou em bandos. Os machos são criaturas solitárias e territoriais — audazes, ferozes e sanguinolentos. Já as fêmeas, por outro lado, tendem a fugir de potenciais predadores, mas rapidamente se tornam violentas quando sua prole é ameaçada. Como suas proles são muito vulneráveis, krooths fêmeas se agrupam em bandos para criar seus filhotes, enviando grupos menores para caçar comida enquanto o restante vigia a prole. Krooths acasalam apenas uma vez a cada 4 ou 5 anos, e o processo de acasalamento é um espetáculo curiosamente grotesco. Um bando inteiro de fêmeas caça em grupo um krooth macho solitário, clamando seu prêmio em um frenesi orgíaco que pode durar um dia e uma noite. Depois que o acasalamento acaba, as fêmeas matam seu parceiro e devoram sua carne rica em nutrientes, e seus órgãos em particular. Estes órgãos contêm um componente químico único vital para a gestação. Muitos naturalistas pagariam muito bem pelos restos frescos de um krooth macho para que possam estudar as estranhas propriedades do sangue e órgãos da criatura. Além disso, krooths possuem dentes ocos e venenosos. Quando estas criaturas mordem sua presa, um de seus dentes quebra dentro do ferimento e faz com que o sangramento se agrave conforme o sangue da vítima vaza através da cavidade no dente.

Sejam machos ou fêmeas, krooths parecem ser repelidos por carne goblinoide, especialmente a de bugbears. Os krooths ainda matam goblinoides — especialmente os que ameacem seus filhotes — mas usam apenas suas garras e caudas e se limpam cuidadosamente após isso.

KROOTH — CRIATURA 8

N | GRANDE | ANFÍBIO | ANIMAL

Percepção +16; faro (impreciso) 18 metros, visão na penumbra

Perícias Atletismo +18, Furtividade +18 (+20 na água), Sobrevivência +17 (+20 para Rastrear uma criatura sangrando)

For +6, **Des** +3, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 26; **Fort** +30, **Ref** +17, **Von** +14; +4 de estado em todos os salvamentos contra medo

PV 150

Frenesi de Dor Sempre que o krooth sofrer dano por um acerto crítico, ele recebe +2 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano até o final do próximo turno dele. Ele não pode usar reações enquanto este frenesi durar.

Ataque de Oportunidade ↻ Somente cauda.

Velocidade 12 metros, natação 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +20 (alcance 3 metros, mortal 1d10, veneno), **Dano** 2d12+9 perfurante mais Dente Venenoso

Corpo a Corpo ❖ garra +20 (ágil), **Dano** 2d8+9 cortante

Corpo a Corpo ❖ cauda +20 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+9 perfurante

Dente Venenoso ❖ (veneno) **Requerimentos** O krooth causou dano a uma criatura com suas mandíbulas na ação mais recente deste turno. **Efeito** O krooth arranca um dos dentes dele na criatura atingida. A criatura sofre 1d6 de dano persistente de sangramento e fica drenada 1. Nenhum deles pode ser curado enquanto o dente permanecer. Remover o dente com segurança requer um teste bem-sucedido CD 26 para Administrar Primeiros Socorros. Em vez de encerrar o sangramento ou estabilizar, isto remove a condição drenado, mas não encerra o dano de sangramento automaticamente.

Emboscada Aquática ❖

TRIPAS DE KROOTH

Embora covis de krooths possam conter preciosidades na forma de equipamentos e itens mágicos encontrados em aventureiros mortos, as estranhas enzimas e outros químicos encontrados nos órgãos internos de krooths machos, particularmente no fígado, pâncreas e rins, são de grande valor para alquimistas que buscam preparar elixires e poções com efeitos de transmutação. Os órgãos de um único krooth macho, apropriadamente colhidos e preservados, podem ser vendidos para um alquimista interessado.

TESOURO DE LAÇADORES

Um laçador mantém tesouros de suas vítimas passadas, frequentemente apreciando os itens como lembranças de conversas anteriores ou sabores deliciosos. Além disso, a moela dos laçadores frequentemente coleta pequenas bugigangas e gemas das vítimas que foram engolidas inteiras. Aventureiros experientes das Terras Sombrias possuem todo o tipo de histórias sobre coisas inesperadas e estranhas encontradas na moela de um laçador.

Laçador

Para todos, exceto os exploradores subterrâneos de olhos mais afiados, um laçador não parece ser nada além de uma grande estalactite, estalagmite ou pilar de gelo. Predadores de emboscada astutos e pacientes, os laçadores usam isso como vantagem.

Os laçadores não formam grandes sociedades (embora frequentemente possam ser encontrados vivendo junto a outros habitantes das profundezas), mas frequentemente congregam em pequenos agrupamentos e, às vezes, caçam em grupos. Particularmente interessados na filosofia da vida e da morte e nos pontos mais particulares das religiões mais cruéis e sinistras do mundo, um laçador pode falar ou discutir por horas com os que inicialmente pretendia apenas comer. Espeleólogos de raciocínio rápido às vezes podem atrasar o apetite de um laçador ao entretê-lo com histórias ou discussões filosóficas, mas laçadores não permitem voluntariamente que tais presas intrigantes fujam com vida. Histórias falam de filósofos e debatedores particularmente talentosos que foram mantidos por dias ou até anos como animais de estimação ou companheiros de conversa por agrupamentos de laçadores, mas no fim, se tais animais de estimação não fugirem, o apetite dos laçadores vence sua curiosidade intelectual — especialmente nos casos onde os animais de estimação constantemente testam o raciocínio e a paciência de seus cuidadores. Um laçador mede 2,70 metros de altura e pesa 1 tonelada.

LAÇADOR — CRIATURA 10

INCOMUM | CM | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +21; visão no escuro

Idiomas Aklo, Subterrâneo

Perícias Atletismo +22, Furtividade +17 (+25 em áreas gélidas ou rochosas, Natureza +17 (+21 sobre cavernas), Religião +19

For +6, **Des** +1, **Con** +6, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1

CA 29; **Fort** +20, **Ref** +15, **Von** +21; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 215; **Fraquezas** fogo 10; **Resistências** eletricidade 10

Açoite Reativo ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance do cordão do laçador deixa um quadrado durante uma ação de movimento que ela esteja usando. **Efeito** O laçador realiza um Golpe de cordão contra a criatura acionadora.

Velocidade 3 metros, escalada 3 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +21, **Dano** 2d12+12 perfurante

Corpo a Corpo ◆ cordão +23 (alcance 15 metros), **Efeito** cordão grudento

Cordão Grudento Qualquer criatura atingida pelo cordão de um laçador fica enfraquecida 1 e agarrada. Cada acerto adicional de um cordão aumenta o valor da condição enfraquecido em 1 (até um máximo de enfraquecido 4). O valor desta condição enfraquecido diminui em 1 a cada 8 horas. O laçador pode se mover enquanto possuir uma criatura agarrada com um cordão, mas solta a criatura automaticamente se ela se mover além do alcance do cordão. Uma criatura pode romper um cordão com um ataque mirado que atingir CA 27 e causar pelo menos 18 de dano cortante. Isto não causa qualquer dano ao laçador em si, mas impede que ele ataque com o cordão rompido.

Estender Cordões ◆ O laçador estende ou retrai seis gavinhas finas e pegajosas a partir do corpo dele. Enquanto os cordões estiverem estendidos, o laçador sofre –4 de penalidade de circunstância em testes de Furtividade e, enquanto eles estiverem retraídos, ele não pode usar Golpes de cordão.

Puxar os Cordões ◆◆ O laçador puxa toda criatura agarrada pelos cordões dele em sua direção. O laçador rola um único teste de Atletismo e compara o resultado à CD de Fortitude de cada criatura imobilizada. O laçador puxa cada criatura contra a qual ele obtiver sucesso em até 7,5 metros e puxa cada criatura contra a qual ele obtiver sucesso crítico em até 15 metros.

Rajada de Cordões ◆ O laçador realiza um Golpe de cordão com cada um de seus cordões (exceto aqueles que estiverem imobilizando criaturas). Cada ataque deve ser realizado contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do laçador, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Lagarto

Lagartos possuem uma ampla variedade de aparências e habilidades, mas a maioria partilha uma forma reptiliana básica — caudas longas, amplas bocas com dentes e quatro pernas. Embora algumas espécies sejam capazes de movimentos em duas pernas por curtos períodos de tempo, a maioria é estritamente quadrúpede. As três espécies apresentadas aqui representam as mais comuns e conhecidas das espécies grandes.

Lagartixa Gigante

Estes répteis de tamanho aproximadamente humano possuem patas incríveis capazes de agarrar tenazmente qualquer superfície. Lagartixas gigantes normalmente são dóceis e tímidas, mas podem ficar agressivas quando encurraladas ou em defesa de seu território. Estes lagartos de olhos grandes são encontrados em uma ampla variedade de habitats, de selvas e desertos a cumes montanhosos ou até cavernas subterrâneas. Eles gastam a maior parte do seu tempo escalando árvores grandes ou paredões rochosos, seja caçando pequenos animais ou escondendo-se de predadores. As escamas de uma lagartixa gigante frequentemente são bem coloridas ou decoradas com padrões intricados. Lagartixas gigantes possuem quase 2,40 metros de comprimento da cabeça à cauda e pesam cerca de 60 quilos.

Lagartixas gigantes às vezes são usadas por humanoides menores como guardiões ou montarias, pois sua natureza dócil as torna relativamente fáceis de domar e treinar. Sua aptidão superior para a escalada torna lagartixas gigantes particularmente populares em sociedades que vivem no subsolo ou perto de penhascos, como goblins e kobolds. Sua coloração brilhante também as torna um animal de estimação exótico favorecido na alta sociedade.

Lagartos e Povo-Lagartos

Lagartos gigantes frequentemente são empregados como montarias ou guardiões, ou então mantidos como animais de estimação, mas nunca tão frequente ou tradicionalmente quanto nas terras dos povo-lagartos. O parentesco que este povo partilha com lagartos gigantes é inconfundível, e eles valorizam seu companheirismo a um ponto que iguala ou até excede a ligação que outras sociedades possuem com companheiros animais populares como cães e cavalos.

Lagartixa Gigante — Criatura 1

N | Médio | Animal

Percepção +7; visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +5 (+9 para Escalar), Furtividade +6
For +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2
Escalador Excepcional As patas de uma lagartixa gigante a permitem escalar virtualmente qualquer superfície, não importa quão lisa ou escorregadia ela seja. Se uma lagartixa gigante fizer um teste de Atletismo para escalar e falhar criticamente, ela trata o resultado como uma falha.

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +5
PV 20

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +8, **Dano** 1d8+2 perfurante

Lagarto Monitor Gigante

Grande e aparentemente lento, o lagarto monitor é um predador enganosamente rápido e impiedoso. Ele embosca sua presa saltando rapidamente de um esconderijo e mordendo o alvo com suas mandíbulas poderosas. A saliva do lagarto monitor gigante é peçonhenta, o que permite que ele derrube presas tão grandes que não consegue carregar facilmente em sua mandíbula. Lagartos monitores gigantes crescem a até 4,20 metros de comprimento incluindo suas longas caudas e pesam cerca de 175 quilos. Seus corpos normalmente são marrom escuro com manchas amarelas ou verdes. Quando constrói um ninho, um lagarto monitor gigante cava uma toca profunda para se esconder. A toca serve tanto como um refúgio seguro quanto como um local de onde o lagarto pode emboscar presas grandes como veados, javalis ou até humanoides. Um lagarto monitor gigante pode consumir quase o seu próprio peso corporal em uma única refeição e suas mandíbulas soltas permitem que engulam presas surpreendentemente grandes.

OUTROS LAGARTOS GIGANTES

As três espécies de lagarto gigante apresentadas aqui são apenas as mais comumente encontradas nos ermos. Persistem histórias de lagartos gigantes bem maiores, incluindo o monstro imenso de 6 metros de comprimento conhecido como megalânia, uma versão verdadeiramente enorme do lagarto monitor gigante capaz de engolir criaturas inteiras. Temos também o menos perigoso camaleão gigante, embora sua habilidade de mesclar-se ao ambiente o torne muito mais insidioso e furtivo do que o lento e poderoso megalânia.

LAGARTO MONITOR GIGANTE — CRIATURA 2

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +7; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +9, Furtividade +6

For +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +8, **Von** +5

PV 30

Aperto Firme ↻ **Acionamento** Uma criatura agarrada pelas mandíbulas do lagarto monitor gigante falha em um teste para Escapar. **Efeito** As mandíbulas do lagarto monitor gigante causam 1d6 de dano perfurante e a criatura acionadora é exposta ao veneno do lagarto monitor.

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +11, **Dano** 1d10+3 perfurante mais Atracar e veneno de lagarto monitor

Investida Guinada ◆◆ O lagarto monitor gigante Anda duas vezes e realiza um Golpe de mandíbulas. Se o lagarto tiver se movido pelo menos 6 metros a partir de sua posição inicial, ele recebe +2 de bônus de circunstância nesta rolagem de ataque.

Veneno de Lagarto Gigante (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 17; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

LAGARTO-DE-GOLA GIGANTE

Encontrado em florestas e savanas quentes e tropicais, estes lagartos imensos são uma ameaça mortal a um viajante incauto. Quando não estão dormindo ou perseguindo presas, lagartos-de-gola gigantes se banham na luz do sol por horas. Exploradores às vezes os confundem com parentes de dragões, devido ao seu tamanho grande, golas elaboradas (que podem ser confundidas com asas quando eriçadas para mostrar agressão e dominância) e ferozes barulhos sibilantes usados para afastar criaturas grandes demais para suas capacidades.

As principais fontes de comida de largatos-de-gola gigantes são artrópodes e outros invertebrados grandes, mas ele não hesita em suplementar sua dieta com vertebrados (incluindo outros lagartos, símios e praticamente qualquer coisa que caiba em sua boca — até mesmo humanoides). Embora capaz de pequenos surtos de velocidade, o lagarto-de-gola gigante normalmente fica completamente imóvel enquanto caça, esperando emboscar sua presa.

LAGARTO-DE-GOLA GIGANTE — CRIATURA 5

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +11; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +14, Furtividade +10

For +5, **Des** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +12, **Von** +9

PV 75

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +16 (alcance 3 metros), **Dano** 2d8+7 perfurante

Corpo a Corpo ◆ cauda +16 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+7 contundente

Exibição Intimidante ◆◆ (auditivo, emoção, medo, mental, visual) O lagarto-de-gola gigante Anda. Se ele encerrar esse Andar adjacente a pelo menos uma outra criatura, ele subitamente exibe sua gola colorida e emite um sibilo assustador. Cada criatura adjacente deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 21 ou fica assustada 2 (ou assustada 3 em uma falha crítica). A criatura fica temporariamente imune a Exibição Intimidante por 1 minuto.

Lâmia

As sanguinárias lâmias foram vítimas de uma antiga maldição que elas acreditam ter sido lançada pelos deuses. A maioria das lâmias são humanoides da cintura para cima, mas possuem o restante do corpo de bestas e monstros. Magias sinistras surgem naturalmente nas mãos das lâmias, e elas preferem usar ilusões e encantamentos para enganar presas para consumi-las ou torturá-las posteriormente.

Lâmia

Assim como foram amaldiçoadas há muito, lâmias podem amaldiçoar uma criatura com seu toque, nublando a mente e regredindo o pensamento consciente a instintos puramente animalescos. Criaturas afetadas por esta maldição se tornam imprudentes, perdem a consciência das consequências de seus atos e ficam incapazes de pensar claramente. Isto deixa a infeliz vítima ainda mais suscetível às ilusões astutas e encantos insidiosos da lâmia. A natureza animalesca da lâmia e o efeito de seu toque amaldiçoado levaram alguns estudiosos a teorizar que as lâmias originais devem, há milênios, ter se afastado de seu próprio intelecto e raciocínio e abraçado a vida de simples bestas. Se esta mudança foi recompensada com uma dádiva monstruosa de Lamashtu ou infligida como uma maldição de Pharasma por terem abandonado suas responsabilidades é, até hoje, assunto de debates.

Seja qual for a fonte desta antiga transformação, as próprias lâmias aprenderam a apreciar as forças que ela lhes trouxe. Apesar disso, elas continuam se agarrando ao seu ódio aos deuses, vendo-os como a causa de suas formas monstruosas e seu eterno exílio das sociedades que observam com olhos invejosos de seus covis entre as ruínas de civilizações perdidas. Como as lâmias culpam os poderes divinos por sua maldição, elas apreciam especialmente a queda de templos, o sofrimento e morte de campeões e clérigos e o aumento de cismas dentro de religiões organizadas.

Embora possam assumir brevemente formas humanoides através de magia, lâmias normalmente são forçadas a se esconderem da civilização e estabelecem seus lares em ermos estéreis. Lá, elas atraem cultos próprios, reunindo humanoides caóticos e malignos. Com a ajuda destes cultistas, lâmias buscam derrubar fés populares, introduzir cismas em igrejas em ascensão e humilhar ou difamar líderes religiosos famosos. A maioria das lâmias não possui verdadeira fé religiosa em nada, ouvindo no lugar disso um chamado místico que se manifesta como sigilos no vento do deserto ou murmúrios vindos dos espaços escuros entre as estrelas.

Lâmias são tradicionalmente matriarcais, reverenciando a fêmea mais velha entre elas como líder, mãe e xamã.

Lâmia — Criatura 6

CM | Grande | Besta

Percepção +13; visão no escuro
Idiomas Abissal, Comum
Perícias Diplomacia +11, Dissimulação +15, Furtividade +15, Intimidação +13, Saber de Cultos +11, Sobrevivência +11
For +5, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +3
Itens azagaia (2), *lança +1*

CA 24; **Fort** +12, **Ref** +15, **Von** +15
PV 95

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ❖ *lança* +17, **Dano** 1d6+8 perfurante
Corpo a Corpo ❖ garra +17 (ágil), **Dano** 1d6+8 cortante mais Atracar
Distância ❖ *lança* +14 (arremesso 6 metros, versátil Ct), **Dano** 1d6+17 perfurante
Distância ❖ azagaia +15 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+8 perfurante
Magias Ocultistas Inatas CD 25; **4º** *cativar* (×3), *sugestão*; **3º** *sono*; **2º** *forma de humanoide* (à vontade), *imagem espelhada*; **1º** *disfarce ilusório* (à vontade), *objeto ilusório* (à vontade), *ventriloquismo* (à vontade)

Tesouro de Lâmias
Lâmias recolhem ouro, joias e itens mágicos dos templos abandonados e ruínas de cidades onde fazem seus covis. Às vezes elas se armam com adagas encantadas.

Localização de Lâmias
Lâmias habitam os limites da civilização em fortes arruinados, cidades abandonadas e templos caídos de deuses perdidos.

Introdução
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
Apêndice

OUTRAS LÂMIAS

Aventureiros reportam encontros com outras variedades de lâmias, incluindo variações imensas com o torso de gigantes, monstruosidades guiadas por uma fome insaciável ou bestas voadoras parecidas com urubus com quase nenhum traço humanoide, ainda assim, todas estas variantes se dobram à sabedoria e influência das matriarcas lâmias.

Carícia da Lâmia ❖❖ (encantamento, maldição, mental, ocultista) A lâmia toca uma criatura, que deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 23 ou fica estupefata 1. Se o alvo falhar em salvamentos adicionais contra esta habilidade, o valor de condição aumenta em 1 (até um máximo de estupefato 4). O valor desta condição reduz em 1 a cada 24 horas.

LÂMIA MATRIARCA

As brilhantes e poderosas lâmias matriarcas possuem ambição sem limites, sempre buscando trazer mais pessoas e territórios para as garras de seu povo. Consequentemente, elas se tornam governantes de outras lâmias. Apesar de toda a sua crueldade com outras criaturas, elas são protetoras ferozes de outras lâmias e, por isso, rapidamente começam a governar cultos ou bandos de guerra. Independentemente de seu gênero, estas lâmias ascendidas são sempre conhecidas como matriarcas. Em vez de membros leoninos, a parte inferior do corpo das matriarcas lâmias tem a forma do corpo enrodilhado de uma cobra gigante. Elas também são definidas pelo poder ocultista que perseguem e algumas até mesmo têm grandes projetos para quebrar a maldição animalesca que transformou seu povo. Entretanto, cada tentativa dessas até agora só levou à queda da matriarca que a executou.

LÂMIA MATRIARCA — CRIATURA 8

CM | GRANDE | BESTA

Percepção +15; visão no escuro

Idiomas Abissal, Comum, Dracônico

Perícias Atletismo +18, Diplomacia +20, Dissimulação +20, Furtividade +16, Intimidação +18, Ocultismo +17, Saber de Cultos +15, Sobrevivência +13

For +6, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +6

Itens *cimitarra +1 impactante*

CA 27; **Fort** +13, **Ref** +18, **Von** +17; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 135; **Imunidades** controlado; **Resistências** mental 10

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros, natação 9 metros

Corpo a Corpo ❖ *cimitarra* +19 (amplitude, enérgica), **Dano** 2d6+10 cortante

Magias Ocultistas Espontâneas CD 28; **3º** (4 espaços) *dissipar magia*, *ler mente*, *rapidez*, *subjugar*; **2º** (4 espaços) *borrar*, *criatura ilusória*, *invisibilidade*, *reverberação da morte*; **1º** (4 espaços) *abrandar*, *benção*, *dor fantasma*, *mísseis mágicos*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mão mística*, *pasmar*, *prestidigitação*

Magias Ocultistas Inatas CD 28; **4º** *cativar* (×3), *sugestão*; **3º** *sono*; **2º** *disfarce ilusório* (à vontade), *forma de humanoide* (à vontade), *imagem espelhada*, *objeto ilusório* (à vontade); **1º** *ventriloquismo* (à vontade)

Carícia da Matriarca ❖❖ (encantamento, maldição, mental, ocultista) Como Carícia da Lâmia, mas CD 28 e a criatura fica estupefata 2 (ou tem sua condição estupefata aumentada em 2) se falhar criticamente.

Golpe Dervixe ❖❖❖ A lâmia matriarca realiza um ataque com cimitarra contra cada inimigo no alcance. Cada ataque conta para a penalidade por ataques múltiplos dela, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados. O primeiro inimigo em que ela causar dano é sujeito à Carícia da Matriarca.

Trocar Forma ❖ (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) A lâmia matriarca assume a aparência de um humanoide Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dela, mas a impede de usar seu toque amaldiçoado. Cada lâmia matriarca possui uma forma humanoide fixa — elas não podem adotar uma forma diferente a cada vez que usarem esta habilidade, e a aparência lembra seu torso superior quando estão em sua forma verdadeira.

Leshy

Leshys são criaturas vegetais inteligentes que guardam áreas de ermos primevos ou poder terreno. Originalmente criados por fadas poderosas, eles se manifestam quando um praticante talentoso de magia primal — normalmente um druida — combina um espírito natural com um corpo cuidadosamente cultivado de vegetação local. Os ritos e materiais necessários para criar um leshy variam dependendo de seu tipo. Eles normalmente recebem a vida em uma área de grande importância natural, tal como um bosque arborizado, um círculo druídico, um anel de fada ou uma grande maravilha natural.

Leshy de folhas

Leshys de folhas são os protetores diminutos de florestas, vestindo armaduras de pinhas e chapéus de frutas, flores ou folhas. Eles apreciam combates encenados, mas agem cuidadosamente nas batalhas reais.

Leshy de folhas — Criatura 0

N | Pequeno | Leshy | Planta

Percepção +4; visão na penumbra
Idiomas Comum, Druídico, Silvestre; *falar com plantas* (somente árvores)
Perícias Acrobatismo +4, Furtividade +4, Natureza +4
For –1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +1
Itens lança longa

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +6, **Von** +4
PV 15; **Fraquezas** fogo 2
Explosão Verdejante (cura) Quando um leshy de folhas morre, ocorre uma explosão de energia primal a partir do corpo dele, restaurando 1d4 Pontos de Vida de cada criatura planta em uma emanação de 9 metros. Esta área é preenchida com mudas de árvores, tornando-se terreno difícil. Se o terreno não for um ambiente viável para estas árvores, elas murcham após 24 horas.

Velocidade 7,5 metros; planar
Corpo a Corpo ◆ lança longa +3 (alcance 3 metros), **Dano** 1d8–1 perfurante
Distância ◆ semente de vagem +6 (incremento de distância 9 metros), **Dano** 1d6 contundente mais golpe ensurdecedor
Magias Primais Inatas CD 14; **4º** *falar com plantas*
Golpe Ensurdecedor Quando um leshy de folhas acerta com seu Golpe de semente de vagem, o alvo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 16.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado e fica temporariamente imune por 24 horas.
Sucesso O alvo não é afetado.
Falha O alvo fica surdo por 1 rodada.
Falha Crítica O alvo fica surdo por 1 minuto.
Planar ◆ (movimento) O leshy plana gentilmente pelo ar, movendo-se 1,5 metros em direção ao chão e até 7,5 metros para frente. Desde que o leshy gaste pelo menos 1 ação planando a cada rodada, ele permanece no ar ao final de cada turno. Para o propósito de determinar dano de quedas, um leshy de folhas sempre trata quedas como se fossem 6 metros mais curtas.
Trocar Forma ◆ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) O leshy de folhas se transforma em uma árvore Pequena. Exceto por isso, esta habilidade usa os efeitos de *aspecto de árvore*.

Leshy de cabaça

Leshys de cabaça são os guardiões dos campos, jardins e fazendas. Muitas aldeias se beneficiam da proteção de um leshy de cabaça, mesmo se não estiverem cientes disto.

Monstros associados

Devido à sua relativa fragilidade, leshy de folhas frequentemente agem como contatos e chamam guardiões mais poderosos da floresta quando seus domínios são ameaçados. Ninfas, sprites e outras fadas boas podem responder ao chamado de um leshy de folhas, assim como arbóreos e outras criaturas plantas.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

LESHYS MORTOS

Quando um leshy morre, seu corpo explode em uma onda de vegetação conforme seu espírito retorna ao mundo natural. Embora espíritos leshy que sejam chamados para novos corpos após sua morte normalmente retornem apenas com memórias vagas de seu passado, eles retêm muitos dos valores e hábitos de sua antiga vida.

LESHY DE CABAÇA — CRIATURA 1

N | PEQUENO | LESHY | PLANTA

Percepção +5; visão na penumbra

Idiomas Comum, Druídico, Silvestre; *falar com plantas* (somente cabaças)

Perícias Furtividade +7, Natureza +5

For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +0

Lembrança (abjuração, primal) O leshy pode armazenar um item de Volume leve ou menor na cabeça dele, ocultando-o como *indetecção*. Se armazenado por 24 horas, o item se beneficia de *emendar*.

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +7

PV 20

Explosão Verdejante (cura) Como leshy de folhas, exceto que plantas recuperam 1d8 Pontos de Vida e a área brota mudas de cabaças em vez de mudas de árvores.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +7 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+2 contundente mais enredar

Distância ❖ semente +9 (incremento de distância 9 metros), **Dano** 1d6+2 contundente mais enredar

Magias Primais Inatas CD 15; **4º** *falar com plantas*

Enredar Quando o leshy de cabaça causa dano a uma criatura com seu Golpe de punho ou semente, vinhas saem do leshy (ou da semente) e envolvem os membros do alvo. O alvo deve tentar um salvamento de Reflexos CD 17. Em uma falha, o alvo sofre –3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dele por 1 rodada; em uma falha crítica, o alvo fica imobilizado por 1 rodada e a penalidade nas Velocidades dura por 1 minuto.

Trocar Forma ❖ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) Como leshy de folhas, exceto que o leshy de cabaça se transforma em uma planta carregada de cabaças.

LESHY DE FUNGOS

Leshys de fungos protegem cavernas, atoleiros e lugares escuros e úmidos. Seus jardins de fungos são considerados bizarros pela maioria dos padrões, mas os leshys de fungos são bastante orgulhosos de seus resultados.

LESHY DE FUNGOS — CRIATURA 2

N | PEQUENO | LESHY | PLANTA

Percepção +6; visão na penumbra

Idiomas Comum, Druídico, Silvestre; *falar com plantas* (somente fungos)

Perícias Atletismo +6, Furtividade +8, Natureza +6

For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +0

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +6

PV 30

Explosão Verdejante (cura) Como leshy de folhas, exceto que plantas recuperam 2d8 Pontos de Vida e a área brota fungos em vez de mudas de árvores.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +10 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+2 contundente

Distância ❖ vagem de esporos +10 (incremento de distância 9 metros), **Dano** 1d6+2 contundente mais esporos

Magias Primais Inatas CD 16; **4º** *falar com plantas*

Esporos Uma criatura que sofrer dano de esporos de vagem de um leshy de fungos deve tentar uma jogada de salvamento com a mesma CD e efeito que a habilidade Nuvem de Esporos dele.

Nuvem de Esporos ❖❖ (veneno) Um leshy de fungos pode soltar uma nuvem de esporos que irrita os olhos e gargantas de não-fungos em uma emanação de 4,5 metros. Cada criatura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 16 ou sofre 1 de dano persistente de veneno. Uma criatura tem sua visão reduzida enquanto o dano persistente continuar e consegue enxergar somente a até 6 metros (ou 3 metros em uma falha crítica).

Trocar Forma ❖ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) Como leshy de folhas, exceto que o leshy de fungos se transforma em um cogumelo gigante ou em um monte de fungos.

Lich

Para ganhar mais tempo para completar seus objetivos, alguns conjuradores desesperados perseguem a imortalidade abraçando a não-morte. Após longos anos de pesquisa e a criação de um receptáculo especial chamado filactério, o conjurador dá o passo final ao beber uma mistura mortal ou conjurar encantos terríveis que o transformam em um lich. Embora a maioria siga este plano drástico para continuar seu trabalho ou outros planos a longo prazo, alguns se tornam liches por medo da morte ou para atingir algum propósito malévolo (como uma vingança há muito prometida). Independentemente, o resultado é permanente e carrega consigo o potencial para alterar a história — tanto para aqueles que se transformam quando para os incontáveis mortais que inevitavelmente sofrerão como resultado do novo poder de um lich.

Após sua metamorfose, um lich frequentemente encontra algum lugar quieto para morar, normalmente protegido por uma variedade de guardiões e armadilhas, por dois motivos principais. Primeiro, o lich requer solidão para montar seus planos elaborados e segundo, poucos mortais (se houver algum) desejam interagir com estes lendários necromantes corrompidos. Cada uma dessas razões influencia a outra, pois o isolamento autoimposto de um lich frequentemente o leva à insanidade, solidificando ainda mais sua separação da civilização. Quanto mais tempo vive, mais meticuloso o lich se torna, e maior é sua propensão a se isolar dentro de verdadeiros labirintos de enigmas mortais, ilusões, passagens confusas e monstros mortais. Os servos e guardiões de um lich são absolutamente leais, seja devido a sua natureza (como constructos ou outros mortos-vivos) ou como resultado de compulsão criada por magia poderosa. Muitos liches ficam loucos com o tempo, e a natureza do covil de um lich é um bom indicativo do estado mental atual desse morto-vivo.

Além de todas as proteções que organiza ao seu redor, um lich se esforça enormemente para guardar seu filactério, pois sabe que a destruição deste receptáculo mágico o condena. É notoriamente difícil negociar com um lich, embora a ameaça de danificar seu filactério seja uma forma garantida de conseguir uma grande vantagem em tal negociação.

Criando um Lich

Um lich pode ser qualquer tipo de conjurador, desde que possua a habilidade de executar um ritual de não-morte como o conjurador primário (que normalmente só pode ser executado por um conjurador capaz de conjurar magias de 6º nível). Para criar um lich, siga os passos a seguir.

Aumente o nível da criatura em 1 e altere as estatísticas dela conforme descrito a seguir.

- Aumente as CDs de magia e rolagem de ataques de magia em 2 pontos.

Habilidades de Lich

Um lich adquire o traço morto-vivo e se torna maligno. Ele perde quaisquer traços que existam por ele ter sido uma criatura viva.

Um lich adquire as habilidades a seguir.

Visão no Escuro

Jogadas de Salvamento +1 de bônus de estado em todos os salvamentos contra positivo

Cura Negativa

Rejuvenescimento (arcano, necromancia) Quando um lich é destruído, a alma imediatamente se transfere para um filactério. Um lich pode ser permanentemente destruído somente se o filactério dele for encontrado e destruído.

Imunidades doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno

Resistências físico 15 (exceto contundente mágico), frio 20

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 18 metros, CD 30

Drenar Filactério ◆ **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O lich toca o poder do filactério dele para conjurar qualquer magia arcana do maior nível de magia que ele puder conjurar, mesmo se a magia sendo conjurada não for uma das magias preparadas do lich. O filactério do lich não precisa estar presente para o lich usar esta habilidade.

Mão do Lich Todos os liches possuem um ataque desarmado de mão que causa 1d8 de dano negativo para cada 3 níveis e inflige um toque paralisante. Esse ataque possui o traço acuidade.

Toque Paralisante (arcano, incapacitação, maldição, necromancia) Uma criatura que sofra dano por um Golpe de mão do lich deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra a CD do lich – 4. A criatura fica paralisada por 1 rodada em uma falha. Em uma falha crítica, a criatura fica permanentemente paralisada, fica prostrada e parece morta. Um teste de Medicina CD 25 revela que a vítima está viva.

MANUFATURA LICH

Liches gastam uma boa parte do seu recesso manufaturando itens mágicos. Em específico, um lich criará itens mágicos que o ajudem a derrotar e sobrepujar problemas conhecidos. Este fato pode se provar especialmente perigoso se os PJs encontrarem um lich mas não conseguirem destruir seu filactério, pois da próxima vez que o encontrarem, ele provavelmente terá as ferramentas certas para sobrepujar suas defesas.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

TESOURO DE LICHES

O covil de um lich normalmente é cheio de vários tesouros mágicos, particularmente itens que ele possa usar baseado em suas capacidades de conjuração. Pergaminhos, varinhas e cajados são bem comuns, assim como livros de saberes e tomos contendo magias inteiramente novas.

Habilidades Alternativas de Lich

Embora as habilidades listadas acima sejam padrão para um lich, você pode criar um lich mais inusitado ao substituir uma das habilidades supracitadas por uma das habilidades a seguir.

Expressões Blasfemas (arcano, aura, encantamento, mental) 3 metros. O lich é acompanhado por um eco constante de murmúrios blasfemos e sussurros corrompidos. Uma criatura na aura sofre –2 de penalidade de circunstância em salvamentos contra efeitos mentais e não pode realizar ações que possuam o traço concentração a menos que obtenham sucesso em um teste simples CD 10. Falhar neste teste desperdiça a ação.

Frio Além do Frio O Golpe de mão do lich causa dano de frio em vez de negativo, e em vez de ficar paralisado, o alvo fica lento 2. Um salvamento de Fortitude reduz a condição para lento 1 (ou a anula em um sucesso crítico).

Libertação Sombria O lich possui resistência a positivo igual ao nível dele.

Mortalha do Vazio (aura, morte, necromancia) 9 metros. O lich é envolvido por uma aura de morte, atraindo almas para serem consumidas pela fome constante do lich. Criaturas vivas na emanação sofrem –2 de penalidade de estado em salvamentos contra medo e efeitos de morte. Além disso, qualquer criatura que iniciar o turno dela na área sofre a condição condenado 1, a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Vontade contra a CD de magia do lich – 4.

Sifonar Vida ↻ Acionamento O lich causa dano com o Golpe de mão dele. **Efeito** O lich recupera Pontos de Vida igual à metade do dano causado.

LICH

Um mago cujo desejo insaciável por poder arcano eclipsou sua vida mortal, o lich é um conjurador verdadeiramente desleal e versátil.

LICH **CRIATURA 12**

RARO | NM | MÉDIO | MORTO-VIVO

Percepção +20; visão no escuro

Idiomas Abissal, Aklo, Comum, Dracônico, Élfico, Infernal, Necril, Subterrâneo

Perícias Arcanismo +28, Diplomacia +19, Dissimulação +17, Furtividade +20, Manufatura +24 (pode manufaturar itens mágicos), Religião +22

For +0, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +3

Itens *cajado do fogo maior*, *pergaminho de teleporte*, *poção de invisibilidade*

CA 31; **Fort** +17, **Ref** +21, **Von** +23; +1 de estado em todos os salvamentos contra positivo

PV 190, cura negativa, rejuvenescimento; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno; **Resistências** físico 10 (exceto contundente mágico), frio 10

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) 18 metros, CD 29

Contramágica ↻ Acionamento Uma criatura conjura uma magia que o lich possui preparada. **Efeito** O lich gasta uma magia preparada para neutralizar a conjuração de uma magia da criatura acionadora que ele tenha preparada. O lich perde o espaço de magia dele, como se tivesse conjurado a magia acionadora e então tenta neutralizá-la.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ mão +24 (acuidade, mágico), **Dano** 4d8 negativo mais toque paralisante

Magias Arcanas Preparadas CD 36, ataque +26; **6º** *corrente de relâmpagos*, *dominar*, *exsanguinação vampírica*; **5º** *cone de frio* (×2), *muralha de gelo*, *nuvem mortal*; **4º** *dissipar magia*, *escudo de fogo*, *porta dimensional*, *voar*; **3º** *cegueira*, *localizar*, *mísseis mágicos*, *toque vampírico*; **2º** *imagem espelhada*, *resistir a energia*, *ver invisibilidade*, *vitalidade falsa*; **1º** *golpe certo*, *passos velozes*, *raio de enfraquecimento* (×2); **Truques Mágicos (6º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *mão mística*, *raio de gelo*

Conjuração Consistente Se uma reação fosse interromper a ação de conjuração do lich, ele faz um teste simples CD 15. Em um sucesso, a ação não é interrompida.

Drenar Filactério ◆ 6º nível

Toque Paralisante (arcano, incapacitação, maldição, necromancia) CD 32

FILACTÉRIO DE LICH — ITEM 12

RARO | ARCANO | NECROMANCIA | NEGATIVO

Preço 1.600 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Este item é manufaturado por um conjurador que deseja se tornar um lich. Quando um lich é destruído, a alma dele é transferida para o filactério. O filactério então refaz o corpo morto-vivo do lich ao longo de 1d10 dias. Após esse período, o lich se manifesta próximo ao filactério, completamente curado e em um novo corpo (portanto, não possui quaisquer equipamentos que possuía em seu corpo antigo). O filactério de um lich deve ser destruído para impedir um lich de retornar à existência.

O filactério padrão fica selado em uma caixa de metal contendo faixas de pergaminho inscritas com frases mágicas. Esta caixa possui Dureza 9 e 36 PV, mas alguns liches concebem filactérios mais duráveis ou difíceis de se obter. Um filactério também pode existir na forma de um amuleto, anel ou item similar; as especificidades ficam a cargo do criador.

CONDIÇÃO ÚNICA

O ritual, os ingredientes para a mistura mortal e as condições mágicas exatas necessárias para tornar-se um lich são únicas e diferentes para cada criatura viva. Estudar o caminho trilhado por um conjurador para tornar-se lich pode ajudar a desvendar o seu próprio método, mas não representa nenhuma garantia de sucesso.

DEMILICH

Demiliches são formados quando um lich, por descuido ou acidente, perde seu filactério. Conforme os anos passam, o corpo do lich vira pó, deixando apenas seu crânio como sede de seu poder necromântico. O lich entra em um tipo de torpor, sua mente vagando pelos planos em busca de mistérios cada vez maiores. Ele gradualmente perde a habilidade de conjurar magias e seus itens mágicos lentamente são absorvidos por sua nova forma. Energia negativa concentra-se ao redor do crânio, petrificando alguns de seus ossos e dentes com poder, transformando-os em cristais perniciosos. Esse crânio incrustado com gemas arcanas e carregado de magia poderosa, o último fragmento restante do lich, forma a criatura conhecida como demilich.

A despeito de seu quase constante estado de inatividade, um demilich fica inquieto de tempos em tempos, especialmente quando criaturas vivas se aproximam dele. Apenas assim, a ânsia por vida do demilich surge novamente, fazendo-o atacar com terríveis rajadas de poder na tentativa de consumir energia vital. Diferente de um lich comum, se o crânio de um demilich for destruído, seu elo com o mundo é permanentemente perdido, embora alguns teorizem que mesmo assim ele não esteja verdadeiramente morto. Em vez disto, alguns acham que uma vez que o demilich é destruído, sua mente corrompida e atormentada finalmente fica livre para vagar pelos planos e encontrar novos meios de impor sua vontade. Para o povo comum de vida curta do Plano Material, isto é bom o suficiente, embora um demilich possa reaparecer eras depois em uma região que outrora habitou com novos — e ainda mais insidiosos — objetivos.

DEMILICH — CRIATURA 15

RARO | NM | MINÚSCULO | MORTO-VIVO

Percepção +19; visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Abissal, Aklo, Comum, Dracônico, Élfico, Infernal, Necril, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +25, Arcanismo +32, Dissimulação +26, Furtividade +25, Ocultismo +30, Religião +21

For –3, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +7, **Sab** –2, **Car** +5

Itens *gema de olho de demilich* (2)

Torpor Normalmente um demilich está inerte quando é encontrado e não realiza ações até a reação de *contingência* dele ser acionada (veja abaixo).

CA 38; **Fort** +23, **Ref** +27, **Von** +23; +1 de estado em todos os salvamentos contra positivo

PV 220, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, polimorfia, veneno; **Resistências** eletricidade 5, físico 5 (exceto contundente), fogo 5, frio 5

Redemoinho Telecinético (arcano, aura, evocação) 6 metros. Redemoinho telecinético se ativa quando o demilich encerra o torpor. Detritos soltos na área são carregados em uma tempestade rodopiante. Isto obscurece a visão, tornando qualquer criatura na área ocultada, e faz criaturas na área (exceto o demilich) tratarem todas as criaturas como ocultadas. Qualquer criatura além do demilich que entrar ou iniciar o turno dela na aura sofre 2d12 de dano contundente.

Contingência ↻ Um demilich possui uma magia de *contingência* de 8º nível em efeito com uma das magias arcanas inatas de 5º nível ou inferior que ele possui como magia que a acompanha – normalmente *porta dimensional*. **Acionamento** Enquanto o demilich está em

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

MONSTROS ASSOCIADOS

Lacaios mortos-vivos são companheiros bem comuns para um lich ou demilich. Liches preferem mortos-vivos acéfalos que seguem cegamente suas ordens e não interrompem os estudos do lich com conversas inúteis. Liches com o talento para a manufatura também gostam de cercarem-se com servidores e guardiões constructos, como golens.

torpor, uma criatura perturba os restos dele, toca seu tesouro ou conjura uma magia que o afetaria. **Efeito** O demilich encerra o torpor, rola iniciativa e recebe o efeito da magia que acompanha *contingência*. A *contingência* é restabelecida após 24 horas.

Contramedidas ◆ **Acionamento** O turno do demilich começa. **Efeito** O demilich conjura *piscar*, *refletir magia*, *visão verdadeira* ou *voar* em si. Ele normalmente escolhe *refletir magia* a menos que já possua essa magia em efeito.

Velocidade voar 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +27 (acuidade, alcance 0 metros, mágico), **Dano** 1d4–3 perfurante mais 6d6 negativo

Magias Arcanas Inatas CD 40, ataque +30; **9º** *lamento da banshee*; **7º** *refletir magia* (à vontade); **4º** *manobra telecinética* (à vontade), *piscar* (à vontade), *porta dimensional* (à vontade); **Truques Mágicos (8º)** mão mística, *projétil telecinético*; **Constante (6º)** *visão verdadeira*

Aprisionar Alma ◆ comandar **Frequência** uma vez por dia por gema; **Efeito** Dez gemas de quartzo pernicioso no crânio do demilich podem prender as almas dos vivos. A gema Ativada conjura *prender alma*. Esta *prender alma* pode afetar uma criatura morrendo em vez de um cadáver. A criatura morrendo pode tentar um salvamento de Fortitude CD 38; se obtiver sucesso, ela não morre e a alma dela não é aprisionada, mas fica enervada 2 (ou não é afetada de forma alguma em um sucesso crítico). Quando a alma de uma criatura fica aprisionada, o corpo dela rapidamente se transforma em pó.

As gemas funcionam como as safiras negras usadas em *prender alma*, exceto que podem conter criaturas de até 17º nível e possuem um valor de 200 po cada. O demilich pode Devorar uma Alma que ele tenha aprisionado.

Devorar Alma ◆ (arcano, necromancia, negativo) **Requerimentos** Uma alma foi aprisionada em uma das gemas de quartzo pernicioso do demilich (veja Aprisionar Alma) por 24 horas. **Efeito** O demilich consume a alma. A alma é completamente destruída e o demilich recupera PV igual ao dobro do nível da criatura.

Gemas de Cajado Um demilich há tempos absorveu as magias de um cajado em nódulos de gemas incrustados no crânio dele, com nódulos maiores representando magias de níveis superiores. Ele pode conjurar qualquer das magias como se estivesse Ativando o cajado e recupera 1 carga a cada 4 horas em torpor, até um máximo de 8 cargas. Um demilich típico possui as magias de um *cajado de necromancia maior*, mas ele pode ter magias de outro cajado de 8º nível ou inferior.

Gemas de Olhos de Demilich (arcano) Um demilich possui olhos de gemas que brilham quando o demilich está ativo. Cada olho contém uma magia de 8º nível que afeta uma criatura (normalmente um olho possui *labirinto* e o outro *raio polar*). O demilich pode Ativar um olho. Isto usa a quantidade de ações de conjuração que a magia requer e também requer componentes de comandar e visualizar. Quando o demilich conjura uma magia de uma gema de olho, esse olho para de brilhar por 1d4 rodadas, período em que a magia desse olho não pode ser usada. Ocasionalmente, uma ou ambas as *gemas de olhos de demilich* podem ser coletadas de um demilich como itens mágicos (veja abaixo).

Magia Mental Um demilich pode substituir todos os componentes materiais e somáticos para conjurar magias por componentes verbais, e pode substituir todos os componentes de Interagir para ativar itens mágicos por componentes de Visualizar.

GEMA DE OLHO DE DEMILICH — ITEM 15

RARO ARCANO

Preço 3.000 po (não pode ser manufaturada)

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Esta gema brilhante é coletada de um demilich e possui uma magia de 8º nível magicamente vinculada a ela. Este item possui os traços da magia que ele contém.

Ativação comandar, Interagir **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** A gema conjura a magia de 8º nível que ela contém. Esta ativação usa a mesma quantidade de ações que Conjurar a Magia. Uma vez conjurada a magia, a o brilho da gema se esvai, mas retorna após 24 horas, quando a magia pode ser usada novamente.

Requerimentos de Manufatura *Gemas de olho de demilich* não podem ser manufaturadas.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Limo

Lodos, mofos e outros limos podem ser encontrados em masmorras úmidas e florestas escuras. Embora não sejam necessariamente malignos, alguns chegam a tamanhos imensos e possuem apetites insaciáveis.

LIMO DO ESGOTO

Estas massas amorfas de esgoto e outros detritos abrem caminho por bueiros imundos sob cidades grandes e pequenas.

LIMO DO ESGOTO — CRIATURA 1

N | MÉDIO | ACÉFALO | LIMO

Percepção +3; desprovido de visão, sentido de movimento 18 metros

Perícias Furtividade +1 (+4 em esgotos)

For +2, **Des** –5, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

Sentido de Movimento Um limo do esgoto pode sentir movimentos próximos através de vibrações e movimento do ar.

CA 8; **Fort** +9, **Ref** +1, **Von** +3

PV 40; **Imunidades** acertos críticos, ácido, inconsciente, mental, precisão, visual

Velocidade 3 metros

Corpo a Corpo ❖ pseudópode +9, **Dano** 1d6+1 contundente mais 1d4 de ácido

Onda de Imundície ❖ **Frequência** uma vez por minuto. **Efeito** O limo do esgoto libera uma onda de imundície, cobrindo todas as criaturas em uma emanação de 6 metros. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 17 ou sofre 1d4 de dano de ácido e –3 metros de penalidade nas Velocidades dela por 1 minuto (em uma falha crítica, a criatura também fica prostrada). Uma criatura pode gastar uma ação de Interagir para se limpar, diminuindo a penalidade de Velocidade em 1,5 metros a cada ação gasta.

CUBO GELATINOSO

Encontrado no subterrâneo ou em masmorras, estes cubos tremeluzentes de lodo vasculham seus domínios constantemente em busca de comida. O ácido em seu corpo é fraco o suficiente para que muitos cubos gelatinosos ainda contenham o equipamento de suas vítimas, que são incapazes de consumir.

CUBO GELATINOSO — CRIATURA 3

N | GRANDE | ACÉFALO | LIMO

Percepção +5; desprovido de visão, sentido de movimento 18 metros

Perícias Atletismo +11 (+13 para Empurrar)

For +4, **Des** –5, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

Sentido de Movimento Como limo do esgoto.

Transparente Um cubo gelatinoso é tão claro que é difícil de observá-lo. É necessário um teste de Percepção CD 23 para notar um cubo estacionário, e uma criatura deve estar Procurando para fazer este teste. Uma criatura que andar no cubo é automaticamente Engolfada (isto normalmente faz o MJ solicitar a iniciativa).

CA 10; **Fort** +12, **Ref** +0, **Von** +5

PV 90; **Imunidades** acertos críticos, ácido, inconsciente, mental, precisão, visual; **Resistências** eletricidade 5

Velocidade 4,5 metros

Corpo a Corpo ❖ face do cubo +11, **Dano** 1d6 de ácido mais paralisia

Ácido Fraco O ácido de um cubo gelatinoso causa dano somente a material orgânico — não a metal, pedra ou outras substâncias inorgânicas.

Engolfar ❖ CD 19, 2d6 de ácido, Escapar CD 19, Ruptura 7. Uma criatura Engolfada pelo cubo gelatinoso também deve tentar uma jogada de salvamento contra paralisia.

Paralisia (incapacitação) Uma criatura Engolfada pelo cubo ou atingida por ele fica paralisada a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Fortitude CD 20. Uma vítima pode tentar um novo salvamento para se recuperar ao final de cada um dos turnos dela.

GELEIA OCRE

Geleias ocres são massas animadas de protoplasma com uma combinação doentia de tons amarelos, laranjas e marrons. Seus corpos ácidos dissolvem carne, mas

ESCORRENDO ÁCIDO

Muitos limos possuem ataques ácidos que podem rapidamente corroer carne, madeira e até materiais mais fortes. Alguns acreditam que limos são o resultado de experimentos mágicos ou alquímicos que deram errado, enquanto outros postulam que eles simplesmente emergiram de um processo natural de evolução.

OUTROS LIMOS

Existem muitas variedades destes predadores quase acéfalos no mundo. Algumas são meras variações dos limos, geleias e pudins apresentados aqui, com colorações diferentes de acordo com seus habitats. Por outro lado, alguns são mais especializados ou até mesmo perigosamente inteligentes. O shoggoth (página 300) é um exemplo desses, mas outra variedade de limo mortal e poderoso é a felizmente rara criatura conhecida como ruína, uma ameaça composta de protoplasma e olhos que amaldiçoa regiões inteiras com sua presença.

deixam outros materiais intactos, incluindo os equipamentos e ossos da vítima. Algumas culturas antigas sepultavam corpos em sarcófagos de pedra com geleias ocres para permitir que o limo consumisse a carne enquanto limpava e polia os ossos.

GELEIA OCRE — CRIATURA 5

N | GRANDE | ACÉFALO | LIMO

Percepção +7; desprovido de visão, sentido de movimento 18 metros

Perícias Atletismo +13

For +4, **Des** –5, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

Sentido de Movimento Como limo do esgoto.

CA 12; **Fort** +15, **Ref** +4, **Von** +7

PV 150; **Imunidades** acertos críticos, ácido, cortante, eletricidade, inconsciente, mental, perfurante, precisão, visual

Dividir Sempre que uma geleia ocre for atingida por um ataque ou efeito que fosse causar dano cortante, perfurante ou de eletricidade e possuir pelo menos 10 PV, ela se divide em duas geleias idênticas com metade dos PV da geleia original. Uma geleia fica no mesmo espaço da original e a outra aparece em um espaço adjacente desocupado. Se não houver espaço adjacente desocupado, ela automaticamente empurra criaturas e objetos para abrir caminho e ocupar um espaço (o MJ decide se um objeto ou criatura é grande ou robusto demais para empurrar).

Velocidade 4,5 metros, escalada 3 metros

Corpo a Corpo ❖ pseudópode +15, **Dano** 1d8+7 contundente mais 2d4 de ácido e Atracar

Constrição ❖ 1d8+3 contundente mais 1d4 de ácido, CD 23

Ácido Ocre O ácido de uma geleia ocre causa dano somente à carne — não a madeira, ossos, pedra ou outros materiais.

PUDIM NEGRO

Encontrados mais frequentemente abaixo do solo, estes limos vasculham cavernas em busca de objetos para dissolver com suas secreções corrosivas. Este ácido cáustico é particularmente perigoso para criaturas que ataquem o pudim, pois pode danificar e destruir equipamentos rapidamente.

PUDIM NEGRO — CRIATURA 7

N | ENORME | ACÉFALO | LIMO

Percepção +9; desprovido de visão, sentido de movimento 18 metros

Perícias Atletismo +18

For +7, **Des** –5, **Con** +7, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

Sentido de Movimento Como limo do esgoto.

CA 14; **Fort** +18, **Ref** +6, **Von** +11

PV 165; **Imunidades** acertos críticos, ácido, cortante, inconsciente, mental, perfurante, precisão, visual

Dividir Quando um pudim negro for atingido por um ataque ou efeito que fosse causar dano cortante ou perfurante e tiver pelo menos 10 PV, ele se divide em dois pudins idênticos com metade dos PV do pudim original. Um pudim fica no mesmo espaço do original e o outro aparece em um espaço adjacente desocupado. Se não houver espaço adjacente desocupado, ele automaticamente empurra criaturas e objetos para abrir caminho e ocupar um espaço (o MJ decide se um objeto ou criatura é grande ou robusto demais para empurrar).

Massa Corrosiva Uma criatura que atingir o pudim com uma arma de madeira ou metal deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 22 ou a arma sofre 2d6 de dano de ácido (após causar dano normalmente ao pudim negro). Armas de arremesso e munições sofrem este dano automaticamente sem salvamento.

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros; sucção

Corpo a Corpo ❖ pseudópode +18 (alcance 3 metros), **Dano** 2d8+7 contundente mais 2d6 de ácido, toque corrosivo e Atracar

Constrição ❖ 1d8+7 contundente mais 1d6 de ácido, CD 26

Sucção O pudim pode escalar em tetos e outras superfícies invertidas, embora essas superfícies sejam terreno difícil para ele.

Toque Corrosivo Quando o pudim atingir uma criatura com o pseudópode dele, qualquer dano de ácido também é causado à armadura ou roupas da criatura além de causar dano normalmente.

Linnorme

Imensos dragões primevos dos ermos ao norte do mundo, linnormes odeiam aqueles que julgam serem criaturas menores e buscam infligir o máximo de sofrimento possível sobre suas vítimas desafortunadas. Embora estas monstruosidades serpentinas não sejam os poderosos dragões alados imaginados pela maioria das pessoas, ainda assim eles possuem uma força incrível e poderes mortais que frequentemente rivalizam com a brutalidade de um dragão autêntico.

Linnorme do Rochedo

A despeito de estar entre os linnormes mais fracos, o linnorme do rochedo é um predador devastador capaz de cozinhar rapidamente seus oponentes com seu sopro de magma.

Linorme do Rochedo — Criatura 14

INCOMUM | CM | IMENSO | DRAGÃO | FOGO

Percepção +26; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, *visão verdadeira*
Idiomas Aklo, Dracônico, Silvestre
Perícias Acrobatismo +22, Atletismo +28
For +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** –3, **Sab** +4, **Car** +5

CA 37; **Fort** +28, **Ref** +24, **Von** +22; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 270, regeneração 10 (desativada por ferro frio); **Imunidades** fogo, maldição, paralisado, sono; **Fraquezas** ferro frio 10
Maldição de Fogo (fogo, maldição, primal) Quando uma criatura mata um linnorme do rochedo, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 35 ou adquire permanentemente fraqueza a fogo 15.
Ataque de Oportunidade ↻ Somente cauda.

Velocidade 10,5 metros, natação 18 metros, voo 30 metros; *liberdade de movimento*
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +30 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d12+14 perfurante mais veneno de linnorme do rochedo
Corpo a Corpo ◆ garra +30 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d8+14 cortante
Corpo a Corpo ◆ cauda +30 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d6+14 contundente mais Atracar Aprimorado
Magias Primais Inatas CD 33; **Constante (6º)** *liberdade de movimento*; **(5º)** *visão verdadeira*
Constrição ◆ 2d6+14 contundente, CD 34
Sopro ◆◆ (evocação, fogo, primal) O linnorme do rochedo sopra um feixe de magma em uma linha de 36 metros, que causa 12d6 de dano de fogo a criaturas na área (Reflexos básico CD 34). Qualquer criatura que falhar no salvamento também sofre 4d6 de dano persistente de fogo. O linnorme do rochedo não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas. O magma permanece até o início do próximo turno do linnorme. Se o linnorme estiver no chão, o magma permanece como uma linha ardente no chão diretamente sob a linha do Sopro; se o linnorme estiver no ar, o magma cai como uma chuva formando uma folha de 18 metros de altura. Qualquer criatura que se mover pelo magma ou através dele sofre 6d6 de dano de fogo (Reflexos básico CD 34). No começo do próximo turno do linnorme, o magma resfria como uma fina camada de pedra quebradiça no chão, ou a chuva de magma para de cair e se transforma em seixos inofensivos. O magma resfriado degrada rapidamente em pó e areia ao longo das próximas horas.
Veneno de Linnorme do Rochedo (ferimento, fogo, veneno) **Salvamento** Fortitude CD 34; **Duração Máxima** 10 rodadas; **Estágio 1** 4d6 de dano de fogo e drenado 1; **Estágio 2** 6d6 de dano de fogo e drenado 2

REIS LINNORME

Nas lendárias Terras dos Reis Linnorme, matar um linnorme tradicionalmente é um feito necessário para aqueles que clamariam uma coroa na nação. Entretanto, recentemente, a Rei Linnorme chamada Estrid Branca clamou sua coroa não ao matar um linnorme, mas ao subjugá-lo, assim ganhando um aliado poderoso e perigoso para ajudá-la a garantir seu governo.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

MALDIÇÕES DE MORTE

As maldições de morte dos linnormes frequentemente são temas de sagas trágicas – muitos dos que se consideram grandes vencedores por derrotar uma destas bestas dracônicas encontraram suas ruínas depois de suas vitórias. Muitos desses trágicos pretensos heróis acabam sucumbindo e esta maldição perniciosa eventualmente, às vezes muito após a morte do linnorme que a rogou.

LINNORME DO GELO

O linnorme do gelo vive entre fendas glaciais, no topo de picos montanhosos assolados pelo vento, ou dentro de cavernas cintilantes esculpidas no coração dos maiores icebergs.

LINORME DO GELO — CRIATURA 17

INCOMUM | CM | IMENSO | DRAGÃO | FRIO

Percepção +29; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Aklo, Dracônico, Silvestre

Perícias Acrobatismo +28, Atletismo +32

For +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** –3, **Sab** +6, **Car** +7

CA 41; **Fort** +32, **Ref** +28, **Von** +27; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 330, regeneração 10 (desativada por ferro frio); **Imunidades** frio, maldição, paralisado, sono; **Fraquezas** ferro frio 15, fogo 10

Maldição de Frio (frio, maldição, primal) Quando uma criatura mata um linnorme do gelo, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 40 ou adquire permanentemente fraqueza a frio 15.

Ataque de Oportunidade ↩ Somente cauda.

Velocidade 10,5 metros, natação 12 metros, voo 30 metros; *liberdade de movimento*

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +34 (alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 3d12+17 perfurante mais veneno de linnorme do gelo

Corpo a Corpo ❖ garra +34 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 3d8+17 cortante

Corpo a Corpo ❖ cauda +34 (ágil, alcance 7,5 metros, mágico), **Dano** 3d6+17 contundente mais Atracar Aprimorado

Magias Primais Inatas CD 38; **Constante (8º)** *liberdade de movimento*; **(7º)** *visão verdadeira*

Constrição ❖ 2d6+18 contundente, CD 38

Sopro ❖❖ (evocação, frio, primal) O linnorme do gelo cospe uma rajada de limo viscoso congelante em um cone de 18 metros, que causa 15d6 de dano de frio a criaturas na área (Reflexos básico CD 38). O limo congelante se prende a quem é atingido e se endurece em camadas espessas de gelo. Uma criatura que falhar na jogada de salvamento fica imobilizada pelo gelo até obter sucesso em um teste para Escapar ou um aliado Forçar o gelo (CD 34 para ambos os casos). No começo do turno dela, uma criatura ainda imobilizada pelo gelo sofre 4d6 de dano de frio. Outra criatura pode libertar um alvo congelado ao causar um total de 20 de dano ao alvo congelado. Desapossado, o gelo se desfaz sozinho em 1 minuto. Criaturas com o traço fogo não podem ser presas por este sopro. Criaturas voadoras caem se forem congeladas, e criaturas nadadoras que forem congeladas boiam até a superfície da água a uma velocidade de 18 metros por rodada. Um linnorme do gelo não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Veneno de Linnorme do Gelo (ferimento, frio, veneno) **Salvamento** Fortitude CD 38; **Duração Máxima** 10 rodadas; **Estágio 1** 5d6 de dano de frio e drenado 1; **Estágio 2** 7d6 de dano de frio e drenado 2

LINNORME DO LAGO MONTANHOSO

Embora linnormes mais poderosos existam, o linnorme do lago montanhoso de várias cabeças pode causar uma quantidade assombrosa de devastação.

LINORME DO LAGO MONTANHOSO — CRIATURA 20

INCOMUM | CM | IMENSO | ÁCIDO | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +35; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Aklo, Dracônico, Silvestre

Perícias Acrobatismo +32, Atletismo +38, Furtividade +34

For +10, **Des** +6, **Con** +8, **Int** –1, **Sab** +7, **Car** +8

CA 46, visão 360º; **Fort** +36, **Ref** +32, **Von** +31; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 400, regeneração 15 (desativada por ferro frio); **Imunidades** ácido, maldição, paralisado, sono; **Fraquezas** ferro frio 15

Maldição de Morte (maldição, morte, primal) Quando uma criatura mata um linnorme do lago montanhoso, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 46 ou não pode mais recuperar Pontos de Vida por quaisquer meios, como magias de cura, a perícia Medicina ou cura natural por descanso.

Ataque de Oportunidade ↻ Somente cauda.

Velocidade 10,5 metros, natação 24 metros, voo 30 metros; *liberdade de movimento*

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +38 (alcance 9 metros, mágico), **Dano** 4d12+18 perfurante mais veneno de linnorme do lago montanhoso

Corpo a Corpo ◆ garra +38 (alcance 9 metros, mágico), **Dano** 4d8+18 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +38 (ágil, alcance 9 metros, mágico), **Dano** 4d6+18 contundente mais Atracar Aprimorado

Magias Primais Inatas CD 42; **Constante (9º)** *liberdade de movimento*; **(8º)** *visão verdadeira*

Constrição ◆ 3d6+18 contundente, CD 44

Mordida Dupla ◆ O linnorme do lago montanhoso Anda e realiza um Golpe de mandíbulas com cada uma de suas cabeças, cada uma contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do linnorme, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

Sopro ◆◆ (ácido, evocação, primal, veneno) O linnorme do lago montanhoso pode expelir uma linha de 36 metros ou um cone de 18 metros de ácido que causa 20d6 de dano de ácido a criaturas na área (Reflexos básico CD 44). O ácido cria vapores tóxicos. No começo do próximo turno do linnorme, aqueles que falharam no salvamento de Reflexos devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 42 ou ficam enjoado 4 devido aos vapores venenosos. Um linnorme do lago montanhoso não pode usar Sopro ou Sopro Avassalador por 1d4 rodadas.

Sopro Avassalador ◆◆◆ Um linnorme do lago montanhoso usa o Sopro dele duas vezes. Uma criatura tenta somente um salvamento e pode sofrer dano somente uma vez. O linnorme do lago montanhoso não pode usar Sopro ou Sopro Avassalador novamente por 2d4 rodadas.

Veneno de Linnorme do Lago Montanhoso (ácido, ferimento, veneno) **Salvamento** Fortitude CD 44; **Duração Máxima** 10 rodadas; **Estágio 1** 7d6 de dano de ácido e drenado 1; **Estágio 2** 11d6 de dano de ácido e drenado

OUTROS LINNORMES

Linnormes existem em uma variedade de formas além das quatro detalhadas aqui. O esguio linnorme da mamoa, o espinhoso linnorme da taiga e o aquático linnorme do fiorde, aterrorizam regiões específicas do Plano Material.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

TESOURO DE LINNORMES

Como os dragões verdadeiros, os linnormes tendem a reunir imensas pilhas de tesouro em seus covis. Estes tesouros consistem em sua maior parte de armas, equipamentos e pertences de seus pretensos matadores mais do que moedas cunhadas ou obras de arte.

LINNORME DO OUTEIRO

Linnormes do outeiro habitam as mais altas montanhas vulcânicas, seja dentro de cavernas formadas naturalmente ou dentro de crateras derretidas. O temperamento de um linnorme do outeiro pode ser tão quente e destrutivo quanto o magma com o qual a criatura se assemelha.

LINORME DO OUTEIRO — CRIATURA 21

INCOMUM | CM | IMENSO | DRAGÃO | FOGO

Percepção +37; faro (impreciso) 18 metros, visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Aklo, Dracônico, Silvestre

Perícias Acrobatismo +35, Atletismo +40, Furtividade +37

For +11, **Des** +8, **Con** +9, **Int** –1, **Sab** +8, **Car** +9

CA 47; **Fort** +38, **Ref** +35, **Von** +33; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 440, regeneração 20 (desativada por ferro frio); **Imunidades** fogo, maldição, paralisado, sono; **Fraquezas** ferro frio 15

Afinidade a Lava Um linnorme do outeiro pode respirar e nadar livremente enquanto estiver submerso em lava e magma.

Maldição de Sangue Fervente (fogo, maldição, primal) Quando uma criatura mata um linnorme do outeiro, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 48 ou adquire permanentemente fraqueza a fogo 20 e fica lenta 1 pela dor agonizante, que agora a aflige a todo tempo. Enquanto o personagem continuar a sofrer esta maldição, sua condição lenta nunca pode ser reduzida abaixo de lenta 1.

Ataque de Oportunidade ↩ Somente cauda.

Velocidade 10,5 metros, escalada 10,5 metros, natação 18 metros, voo 30 metros; *liberdade de movimento*

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +40 (alcance 9 metros, mágico), **Dano** 4d12+19 perfurante mais veneno de linnorme do outeiro

Corpo a Corpo ◆ garra +40 (ágil, alcance 9 metros, mágico), **Dano** 4d8+19 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +38 (ágil, alcance 9 metros, mágico), **Dano** 4d6+19 contundente mais Atracar Aprimorado

Magias Primais Inatas CD 44; **Constante (9º)** *liberdade de movimento*; **(8º)** *visão verdadeira*

Constrição ◆ 3d6+21 contundente, CD 46

Garras Cortantes ◆ Um linnorme do outeiro realiza quatro Golpes de garra, cada um contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do linnorme, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

Sopro ◆◆ (evocação, fogo, primal) O linnorme do outeiro pode expelir um cone de fogo de 18 metros de chamas e cinzas que causa 20d6 de dano de fogo a criaturas na área (Reflexos básico CD 46). No começo do próximo turno do linnorme, a área afetada pelo sopro fica coberta de fumaça espessa e ardente que queima os pulmões e os olhos, causando 10d6 de dano de fogo adicional a todas as criaturas na área (Reflexos básico CD 46). Uma criatura que passar uma rodada inteira na fumaça com os olhos abertos deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 44 ou fica cega por 1 minuto. A fumaça se dissipa após 1 minuto; em ventos fortes, a fumaça se dissipa em 5 rodadas e, em ventos ainda mais poderosos, pode ser dispersada mais rápido que isso. Um linnorme do outeiro não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Veneno de Linnorme do Outeiro (ferimento, fogo, veneno) **Salvamento** Fortitude CD 44; **Duração Máxima** 10 rodadas; **Estágio 1** 8d6 de dano de fogo e drenado 1; **Estágio 2** 12d6 de dano de fogo e drenado 2

Lobo

Lobos vagam por florestas, colinas e outras terras selvagens, onde caçam em alcateias para conduzir e cercar sua presa antes de partir para a matança. Como a maioria dos animais predatórios, lobos preferem atacar a presa mais fraca e vulnerável que puderem encontrar.

LOBO

Lobos vivem e caçam em bandos, que, ao contrário da crença popular, não são liderados pelo mais forte do grupo. Esses grupos consistem em um par acasalado, seus filhotes, e proles jovens de ninhadas anteriores. As proles normalmente deixam a alcateia dos progenitores ao alcançar a maturidade, quando procuram um par próprio para juntos formarem sua própria alcateia em outro lugar.

Humanoides tradicionalmente não são vistos como presas por lobos, mas circunstâncias extraordinárias podem levar estes animais a atacar pessoas, especialmente nos meses de inverno e outras situações onde as presas tradicionais (veados e cervos, principalmente) são escassas. Alguns seres, como vampiros poderosos, podem chamar lobos para ajudá-los em combate.

LOBO — CRIATURA 1

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +7; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +5, Furtividade +7, Sobrevivência +7
For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +5
PV 24

Velocidade 10,5 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +9, **Dano** 1d6+2 perfurante mais Tombar
Ataque de Matilha O lobo causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do lobo.

ALCATEIAS

Alcateias clamam e defendem grandes faixas de território, onde patrulham regularmente em busca de presa e competidores. Uma alcateia leva cerca de 10 dias para cobrir o território inteiro, que pode se estender por quilômetros em qualquer direção, mas normalmente segue o terreno natural. Lobos mantêm seus territórios marcando as árvores com seu cheiro e uivando para afastar outras alcateias. Se estes avisos se provarem insuficientes para afastar competidores em potencial, a alcateia ataca os intrusos diretamente.

LOBO ATROZ

Muito maiores e de temperamento pior do que seus primos comuns, lobos atrozes caçam em terras primevas que acomodam seu tamanho massivo e campos de caça proporcionalmente maiores. Orcs gostam de usar lobos atrozes como montarias, considerando seu temperamento vicioso perfeito para a caça e a guerra.

LOBO ATROZ — CRIATURA 3

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +10; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +12, Furtividade +8, Sobrevivência +10
For +5, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** –2

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +8, **Von** +8
PV 50
Pinote ↻ CD 20

Velocidade 10,5 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +12 (alcance 3 metros), **Dano** 1d10+5 perfurante mais Atracar ou Impelir
Ataque de Matilha O lobo atroz causa 1d6 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do lobo.
Roer ❖ (ataque) **Requerimentos** O lobo atroz possui uma criatura agarrada nas mandíbulas dele. **Efeito** O lobo atroz ferozmente sacode a criatura agarrada com seus dentes, causando 1d10+2 de dano perfurante (Fortitude básico CD 20).

INSETOS SAGRADOS

Os louva-a-deus mortais são sacrossantos para os seguidores de Achaekek, o Deus Mantídeo. Seus adeptos, incluindo os infames assassinos do Louva-a-Deus Vermelho, convidam ou atraem louva-a-deus mortais para perto de seus assentamentos, considerando a presença dessas imensas criaturas como sinais do favor de seu deus. Os seguidores de Achaekek ofertam sacrifícios de animais ou inimigos capturados para manter os imensos insetos bem alimentados. Clérigos de Achaekek defendem o território dos louva-a-deus mortais como se fosse deles, acreditando ser solo sagrado.

Louva-a-Deus Gigante

Estes monstruosos insetos gigantes são predadores silenciosos com patas dianteiras rápidas como raios e uma mordida capaz de quebrar ossos.

LOUVA-A-DEUS GIGANTE

Estes imensos primos dos louva-a-deus normais são mais altos do que o humano comum. Eles espreitam florestas densas, golpeando suas refeições de cima de árvores.

LOUVA-A-DEUS GIGANTE **CRIATURA 3**

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +9; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +12, Furtividade +12

For +5, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** +0

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +12, **Von** +7

PV 40

Velocidade 7,5 metros, escalada 7,5 metros, voo 6 metros

Corpo a Corpo ◆ perna +12 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d10+5 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ◆ maxilares +12, **Dano** 1d12+5 perfurante

Golpe de Estocada ◆◆ O louva-a-deus gigante se estica, realizando um Golpe de perna com um alcance estendido de 6 metros.

Golpe Súbito Na primeira rodada de combate, criaturas que não tenham agido ficam desprevenidas para o louva-a-deus gigante.

Maxilares Mortais ↻ **Acionamento** O louva-a-deus gigante Atraca uma criatura com a perna dele. **Efeito** O louva-a-deus puxa a criatura para ficar adjacente a ele e realiza um Golpe de maxilares contra a criatura.

LOUVA-A-DEUS MORTAL

Estes mantídeos gigantes fazem seus lares dentro de selvas densas e florestas pré-históricas onde caçam e devoram presas igualmente massivas.

LOUVA-A-DEUS MORTAL **CRIATURA 11**

N | IMENSO | ANIMAL

Percepção +20; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +18, Atletismo +25, Furtividade +22

For +8, **Des** +3, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +3, **Car** –2

CA 31; **Fort** +24, **Ref** +20, **Von** +18

PV 220

Velocidade 15 metros, escalada 15 metros

Corpo a Corpo ◆ maxilares +25 (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+14 perfurante

Corpo a Corpo ◆ perna +24 (ágil, alcance 6 metros), **Dano** 2d10+14 perfurante mais Atracar

Atracar em Salto ◆◆ O louva-a-deus Salta até 12 metros verticalmente e 6 metros horizontalmente. A qualquer momento durante o salto, ele pode realizar um Golpe de perna. Se acertar, ele automaticamente Atraca o alvo, carregando a criatura consigo até o final do salto.

Golpe Súbito Como louva-a-deus gigante.

Jogar ◆ O louva-a-deus mortal joga uma criatura agarrada no ar até 9 metros acima e a até 9 metros de distância (a criatura sofre dano de queda normalmente de acordo com a altura caída). Se a criatura arremessada aterrissar em outra criatura, a criatura na qual ela aterrissa sofre a mesma quantidade de dano contundente. A criatura na qual a outra está sendo jogada pode tentar um salvamento básico de Reflexos CD 31.

Maxilares Despedaçadores ◆ O louva-a-deus realiza um Golpe de maxilares contra uma criatura que ele tenha agarrado. Se esse Golpe acertar e a criatura estiver vestindo armadura com Dureza 12 ou inferior, a armadura fica quebrada. Este Golpe não danifica ainda mais uma armadura que já esteja quebrada.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Mantícora

A mantícora é uma amálgama monstruosa de leão, dragão e humano, com uma tendência de se alimentar de carne humana. Sua cauda distinta é enfeitada com espinhos longos, parecidos com os de um porco-espinho, que a mantícora arremessa em sua presa ao chicotear sua cauda como uma funda. Estes espinhos mortais dão à mantícora o poder de trucidar até mesmo guerreiros bem protegidos por armaduras a partir da segurança do céu enquanto voam.

Embora a face antropomórfica da mantícora sugira um intelecto afiado, a maioria dessas criaturas são matadoras simples. Entretanto, elas podem ser boas mentirosas e suas vozes possuem um som estranhamente musical que atrai muitos viajantes incautos para uma emboscada. Uma mantícora descoberta por humanoides parvos (especialmente os que sejam tanto ordeiros quanto malignos) às vezes se torna alvo de sua adoração; uma mantícora nesta situação rapidamente sucumbe à preguiça e permite que seus acólitos tragam tributos na forma de comida e tesouro, banqueteando-se de seus próprios seguidores quando as oferendas escasseiam. Humanoides mais fortes que encontram uma mantícora podem coagi-la através de intimidação e violência, às vezes até forçando-a a servir como montaria. Enquanto for bem alimentada com carne humana e seu mestre a levar à vitória, uma montaria mantícora pode se provar surpreendentemente leal.

MANTÍCORA — CRIATURA 6

OM | GRANDE | BESTA

Percepção +14; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum
Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +15, Intimidação +11, Sobrevivência +12
For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –1

CA 23; **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +12
PV 90

Velocidade 7,5 metros, voo 12 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +17, **Dano** 2d8+8 perfurante
Corpo a Corpo ❖ garra +17 (ágil), **Dano** 2d8+8 cortante
Distância ❖ espinho +14 (incremento de distância 12 metros), **Dano** 1d10+5 perfurante
Saraivada de Espinhos ❖ A mantícora lança até dois espinhos da cauda dela, mirando duas criaturas diferentes ou uma única criatura. Se a mantícora mirar duas criaturas diferentes, estas criaturas devem estar a 6 metros uma da outra e a mantícora realiza dois Golpes separados contra cada; isto conta como um único Golpe para a penalidade por ataques múltiplos da mantícora, e a penalidade aumenta somente após ambos os ataques serem realizados. Se a mantícora atirar ambos os espinhos na mesma criatura, ela realiza um único Golpe. Se o ataque acertar, ela causa o dano de um único espinho, mas o alvo fica preso no lugar, imobilizado. Uma criatura que obtiver sucesso em um teste de Atletismo CD 23 (feito como uma ação única) pode tirar o espinho e se soltar.

Uma mantícora pode lançar no máximo 12 espinhos em 24 horas.

TESOURO DE MANTÍCORAS

Uma mantícora aprecia saquear os corpos de suas presas como troféus que ressaltam sua vaidade e testemunham sua força. Ela possui pouco interesse em dinheiro, mas às vezes aceita ouro e joias como tributo.

LOCALIZAÇÃO DE MANTÍCORAS

Mantícoras preferem locais solitários nos ermos, longe de humanoides, mas se adaptam facilmente a quase qualquer terreno. Mantícoras foram avistadas em selvas, florestas, desertos e montanhas.

ALIADOS DOS MANTORES

Nas raras ocasiões que os mantores se associam com outras criaturas, eles tendem a se aliar com os ulat-kinis (página 10) que não sejam mais servos dos alghollthus e, raramente, com deros (páginas 88–89), embora considerem esses últimos irracionais e indignos de confiança. Mantores nunca se associam voluntariamente com alghollthus.

LOCALIZAÇÃO DE MANTORES

Mantores se isolam nas partes mais profundas das Terras Sombrias e estão concentrados em Sekamina e Orv. Eles tendem a evitar Nar-Voth devido a sua proximidade com a superfície.

Mantor

Criaturas estranhas e paranoicas que habitam as Terras Sombrias, mantores são parecidos com arraias voadoras medonhas. As motivações, padrões de ataque, sociedade e história desses caçadores astutos e cuidadosos são incógnitas, descritas em testemunhos contraditórios, rumores confusos e relatos aterrorizantes.

Como muitas criaturas estranhas de Golarion, os mantores foram originalmente criados pelos alghollthus, com o propósito de espionar seus servos azlanti. Com a queda do império Azlante, os alghollthus expulsaram os mantores que, por sua vez, fugiram para as camadas mais baixas das Terras Sombrias. Entre as câmaras e corredores retorcidos de seu novo lar, suas atitudes mudaram dramaticamente — especialmente sua apreensão em relação a seus antigos mestres. Suspeita se tornou paranoia, egoísmo, sadismo e coisas ainda piores. Agora, a maioria dos mantores leva vidas solitárias, espreitando as Terras Sombrias em busca de presas fáceis e mergulhando fundo em horrores internos. Sua paranoia é tão grande que eles raramente interagem até com sua própria espécie, encontrando outros mantores apenas pelo tempo necessário para acasalar antes de voltar ao isolamento.

Existem algumas exceções a esse isolamento. De tempos em tempos, um sacerdote mantor carismático reúne uma cabala sombria destas criaturas e outros habitantes das Terras Sombrias para adorar a deuses antigos impronunciáveis. Estes mantores raros açoitam seus acólitos e seguidores até um frenesi de rituais sombrios e atos medonhos. Embora estes cultos sejam depravados e destrutivos, eles raramente sobrevivem além da morte de seus fundadores.

MANTOR — CRIATURA 5

CN | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +12; visão no escuro

Idiomas Aklo, Subterrâneo

Perícias Dissimulação +14 (+16 para Personificar um manto, capa ou arraia), Furtividade +14, Religião +12

For +5, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +1

Deslocação nas Sombras Mantores ficam ocultados em luz fraca mesmo para criaturas com visão na penumbra e visão no escuro.

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +12, **Von** +12

PV 80

Velocidade 3 metros, voo 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +14, **Dano** 1d10+7 perfurante

Corpo a Corpo ◆ cauda +14 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+7 cortante

Envolver ◆ (ataque, incapacitação) O mantor realiza uma rolagem de ataque com +14 de bônus contra a CD de Reflexos de uma criatura adjacente. Se obtiver sucesso, ele envolve o alvo, que fica restringido. Ataques que acertarem um mantor envolvendo um alvo causam metade do dano ao mantor e metade à vítima envolvida. O mantor não pode Voar e, quando se mover usando a Velocidade em terra dele, a criatura envelopada é movida junto. O mantor pode realizar somente Golpes de mandíbulas contra a criatura restringida, mas pode realizar Golpes de cauda contra outras criaturas.

Uma criatura que coloque o mantor voluntariamente fica automaticamente engolfada. Um mantor pode engolfar somente uma criatura Grande ou menor, e nunca pode engolfar mais de uma criatura ao mesmo tempo.

Gemido Infrassônico ◆◆ (auditivo, emoção, mental) O mantor solta um gemido infrassônico que possui um dos efeitos abaixo. Uma criatura que obtiver sucesso em um salvamento de Vontade CD 22 não é afetada. Qualquer criatura que tentar este salvamento fica temporariamente imune por 1 hora. Como o gemido é infrassônico, a maioria dos humanoides não detecta a fonte do apuro se não estiverem cientes do mantor.

Estupor O mantor mira uma única criatura a até 9 metros. A criatura fica desajeitada 1 e estupefata 1 por 1 minuto.

Medo (incapacitação, medo) Cada criatura em uma emanação de 9 metros fica assustada 1 (ou, em uma falha crítica, assustada 2 e fugindo até o final do próximo turno dela).

Náusea Cada criatura em uma emanação de 9 metros fica prostrada e enjoada 2.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Medusa

Humanoides monstruosos com aparência similar a humanos com cobras no lugar do cabelo, medusas são mais conhecidas por seu olhar petrificante que — se sustentado — pode permanentemente transformar mortais em pedra. Medusas são adversárias astutas e manipuladoras que buscam e coletam segredos, e usam ameaças e malícia para explorar os medos de criaturas mais fracas. Uma medusa pode buscar itens mágicos poderosos, usar magia divinatória para descobrir algum conhecimento secreto e acessar um poder proibido, ou infiltrar-se em uma sociedade para enganar políticos influentes. Sua habilidade de infiltrar-se em organizações poderosas as torna líderes naturais de empreendimentos criminosos e guildas de ladrões, e seu interesse em fenômenos mágicos pode levá-las a buscar carreiras como oráculos que ajudam aventureiros a encontrar o que procuram — por um preço. É claro, se astúcia e enganação se provarem insuficientes, uma medusa sempre pode simplesmente transformar seus rivais em decorações de pedra ornamentadas com pouco mais que um olhar.

Excepcionalmente ágil e surpreendentemente resistente, uma medusa raramente foge de conflitos mesmo quando encurralada. Muitos aventureiros que acharam estar prontos para resistir aos efeitos do olhar da medusa ainda caíram ante ela, pois estas criaturas frequentemente são arqueiras mortais capazes de crivar seus oponentes com flechas envenenadas a distância. Ainda assim, uma medusa pode negociar por sua vida se não lhe restar nenhuma alternativa, e os segredos carregados por estas vilãs poderosas frequentemente tornam poupar suas vidas uma atitude muito recompensadora.

MEDUSAS INFILTRADORAS

Persistem rumores de medusas disfarçadas como membros proeminentes de organizações criminosas como os Sczarni em Porto Enigma e o no Consórcio Áspide em Porto Perigo, e sua espécie é conhecida por prosperar em metrópoles, incluindo Absalom e Katapesh. Por serem tão espalhadas geograficamente, medusas com aparências similares à de cada etnia maior podem ser encontradas em Avistânia e Garunde.

MEDUSA — CRIATURA 7

OM | MÉDIO | HUMANOIDE

Percepção +16; visão no escuro
Idiomas Comum
Perícias Diplomacia +14, Dissimulação +16, Furtividade +16
For +2, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +2
Itens *arco curto composto +1* (60 flechas), espada curta

CA 25, visão 360°; **Fort** +15, **Ref** +16, **Von** +14
PV 105

Olhar Petrificante (arcano, aura, transmutação, visual) 9 metros. Quando uma criatura encerrar o turno dela na aura, ela deve tentar um salvamento de Fortitude CD 25. Se a criatura falhar, ela fica lenta 1 por 1 minuto. A medusa pode desativar ou ativar esta aura ao usar uma ação única que possui o traço concentração.

Serpentes Mordedoras ↻ **Acionamento** Uma criatura encerra o turno dela adjacente à medusa. **Efeito** A medusa realiza um Golpe de presas de serpente contra a criatura acionadora.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ espada curta +18 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+8 perfurante mais veneno de serpente

Corpo a Corpo ❖ presas de serpente +16 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+8 perfurante mais veneno de serpente

Distância ❖ *arco curto composto* +19 (incremento de distância 18 metros, mágico, mortal 1d10, propulsiva, recarga 0), **Dano** 1d6+7 perfurante mais veneno de serpente

Focar Olhar ❖ (arcano, concentração, incapacitação, transmutação, visual) A medusa fixa o olhar dela em uma criatura que seja capaz de ver a até 9 metros. O alvo deve imediatamente tentar um salvamento de Fortitude contra o olhar petrificante da medusa. Se a criatura já estiver lenta pelo olhar petrificante antes de tentar este salvamento, um salvamento falho a deixa permanentemente petrificada. Após tentar o salvamento, a criatura fica temporariamente imune até o início do próximo turno da medusa.

Veneno de Serpente (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 25; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

MÍMICOS CRIATIVOS

Quanto mais velho o mímico, mais criativo é seu disfarce, mas dentro de certos limites práticos. Por exemplo: um mímico pode assumir a aparência de uma estante cuidadosamente organizada com um único livro fora do lugar, uma cisterna seca com algo brilhante no seu fundo ou uma porta de madeira inconspícua com uma fresta para espiar convenientemente localizada.

Mímico

Acredita-se que estes monstros capazes de assumir a forma de objetos comuns sejam uma sinistra criação alghollthu ou o resultado de algum experimento fracassado para animar objetos. Mímicos são predadores de emboscada e comedores vorazes, surpreendendo suas presas através de sua extraordinária habilidade de imitar a forma de móveis e objetos comuns. Eles mantêm seu disfarce até que algum aventureiro incauto se aproxime — quando então atacam de repente.

Mímicos possuem mentes alienígenas complexas e, embora sejam frequentemente cruéis e egoístas, eles também adoram conversar com suas presas de tempos em tempos. Por razões desconhecidas, os mímicos são especialmente interessados em humanoides, mas possuem um forte repulsa por outros do seu tipo e tendem a viver sozinhos. Um mímico pode continuar em sua forma alternativa por períodos extremamente longos, às vezes continuando disfarçados em uma câmara de masmorra por décadas. Independentemente de quanto tempo espere, o mímico continua vigilante e alerta, pronto para atacar a qualquer momento.

MÍMICO — CRIATURA 4

N | MÉDIO | ABERRAÇÃO

Percepção +9; visão no escuro

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +12, Dissimulação +8, Saber de Habitação +10 (se aplica somente à masmorra na qual ele vive)

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0

CA 20; **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +9

PV 75

Adesivo O mímico é coberto com uma gosta adesiva. Qualquer criatura que atingir o mímico, for acertada por ele ou de alguma forma o tocar deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 23 ou fica agarrada (Escapar CD 23). Uma arma que atingir o mímico fica presa e pode ser removida com um teste bem-sucedido de Atletismo CD 23 (feita como uma ação única). Um mímico pode possuir qualquer quantidade de objetos ou criaturas presas a ele a qualquer momento. O mímico pode liberar uma criatura ou objeto preso ao usar uma ação única, e o adesivo se dissolve 1 minuto após o mímico morrer, soltando todas as criaturas e objetos presos.

Repreensão de Objeto ↻ **Acionamento** Uma criatura toca ou interage fisicamente com o mímico enquanto ele está transformado usando Imitar Objeto. **Efeito** A criatura acionadora fica automaticamente presa pelo adesivo do mímico (ele não tem direito a um salvamento). O mímico então realiza um Golpe com pseudópode contra qualquer criatura adjacente ao mímico. Repreensão de Objeto não pode ser usada novamente até o mímico escapar e assumir um novo disfarce.

Velocidade 3 metros

Corpo a Corpo ❖ pseudópode +14, **Dano** 2d8+4 contundente mais adesivo

Imitar Objeto ❖ (concentração, polimorfia) O mímico assume a forma de qualquer objeto Médio. Isto não muda a textura ou tamanho geral do mímico, mas pode alterar a coloração e aparência visual dele. Ele possui um resultado automático de 28 em testes de Dissimulação e CDs para se passar como o objeto que está imitando.

Minotauro

Minotauros são mestres caçadores que habitam labirintos astutos ou cavernas subterrâneas emaranhadas que desorientam e desmoralizam presas. Estes atormentadores monstruosos deleitam-se na caçada e no terror causado por sua aproximação da presa e no momento que ela percebe que perdeu o jogo. Apenas então o minotauro irá investir para matar, cortando o oponente com golpes poderosos ou empalando-os com seus chifres afiados.

Minotauros são conhecidos por habitarem labirintos, mas também podem ser encontrados escondendo-se em antigas ruínas e outros cantos esquecidos do mundo. De qualquer forma, eles são criaturas solitárias, que só compartilham território com outros de sua espécie ou seres mais poderosos que os coagiram a servi-los. Todas as outras criaturas são pouco mais do que presas a serem caçadas.

MINOTAURO — CRIATURA 4

CM | GRANDE | HUMANOIDE

Percepção +12; visão no escuro
Idiomas Jotun
Perícias Atletismo +14, Intimidação +9, Sobrevivência +12 (astúcia natural)
For +6, **Des** +0, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –1
Itens machado longo
Astúcia Natural Um minotauro automaticamente obtém um sucesso crítico em testes de Sobrevivência para evitar ficar perdido ou encontrar o caminho, incluindo da magia *labirinto*.

CA 20; **Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +10
PV 70

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ machado longo +14 (alcance 3 metros, amplitude), **Dano** 1d12+8 cortante
Corpo a Corpo ◆ chifre +14, **Dano** 1d8+8 perfurante
Arrebatar com Machado ◆◆ O minotauro maneja o machado em um arco amplo, realizando Golpes de machado longo contra dois adversários que estejam no alcance dele e adjacentes um ao outro. A penalidade por ataques múltiplos aumenta somente após os dois ataques serem realizados.
Investida Poderosa ◆◆ O minotauro Anda duas vezes e realiza um Golpe com chifre. Se ele tiver se movido pelo menos 6 metros de distância em relação à posição inicial dele, o dano do Golpe aumenta para 2d8+10.
Medo Caçado ◆ O minotauro bufa e bate os cascos no chão enquanto caça sua presa, inspirando terror. O minotauro realiza um teste de Intimidação para Desmoralizar todas as criaturas vivas a até 18 metros que possam ouvir o minotauro, mas não o ver. Role uma vez e aplique o resultado a todas as criaturas. Se os alvos estiverem em um labirinto ou estrutura de navegação similarmente difícil, o minotauro recebe +4 de bônus de circunstância neste teste. Criaturas que ficarem assustadas como resultado também sofrem –2 de penalidade de circunstância em testes de Sobrevivência para evitarem ficar perdidos por 1 minuto. Este uso de Desmoralizar não possui o traço visual. Cada alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

MINOTAUROS VARIANTES

A maioria dos minotauros é uma mescla simples de humanoide musculoso e touro furioso, mas existem algumas variações incomuns e minotauros únicos que podem ostentar traços físicos e habilidades diferentes. Minotauros com chifres maiores podem empalar oponentes se conseguirem um sucesso crítico em uma investida, mas não possuem a habilidade Medo Caçado. Minotauros desgrenhados são cobertos de pelos grossos da cabeça aos pés, o que os concede resistência a frio e permite que vivam facilmente em ambientes congelantes — seus cascos, porém, são amplos e pesados, impossibilitando que façam investidas.

TEMIDO E DESPREZADO

Poucos monstros são tão odiados por aventureiros experientes quando monstros da ferrugem, pois estas criaturas não ficam contentes em meramente matar os que invadem seus lares — eles comem suas armas e armaduras tão duramente conquistadas! Muitas criaturas inovadoras que moram em masmorras se aproveitam deste fato, e os que não conseguem encontrar um monstro da ferrugem guardião para afastar aventureiros espalham pedaços de armaduras enferrujadas com marcas de mordida por seus lares, esperando que a mera suspeita de potencial atividade de monstros da ferrugem seja o suficiente para afastar possíveis causadores de problemas.

Monstro da Ferrugem

Encontrados em masmorras perdidas, cavernas profundas e minas abandonadas, monstros da ferrugem são a ruína de quaisquer aventureiros que dependam de armas, armaduras ou outros itens de metal. Estas criaturas de aparência estranha crescem até cerca de 1,5 metros, com quatro patas insetoides e uma cauda longa que acaba em um apêndice com quatro pontas que lembra um pequeno moinho. Entretanto, são as antenas emplumadas do mostro da ferrugem que causam medo nos corações de guerreiros endurecidos por batalhas, pois um único toque, mesmo que de uma única antena, pode reduzir as ferramentas mais valiosas de um aventureiro a uma pilha inútil de ferrugem.

Monstros da ferrugem não são criaturas inerentemente agressivas, mas são oxidívoros vorazes, o que significa que eles consomem e ferrugem criada por suas antenas. Essas criaturas atacam selvagemente qualquer coisa que fique entre elas e uma possível refeição, e perseguem incansavelmente qualquer fonte de metal. Um monstro da ferrugem pode ser distraído por um item rico em metal, mas eles frequentemente são encontrados em grupos de três ou mais, aumentando muito o custo da fuga.

Monstros da ferrugem são um terrível flagelo em comunidades mineradoras. Se um grupo desses monstros descobre ricos veios de minério, eles podem se multiplicar rapidamente. Ao enfraquecer túneis, atacar trabalhadores e consumir o meio de vida dos mineiros, estas aberrações já criaram muitas cidades fantasmas montanhosas.

MONSTRO DA FERRUGEM — CRIATURA 3

N | MÉDIO | ABERRAÇÃO

Percepção +8; faro de metal 9 metros, visão no escuro

Perícias Atletismo +7 (+13 para Desarmar um item de metal)

For +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

Faro de Metal Um monstro da ferrugem pode sentir o cheiro de metal como um sentido preciso.

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +6

PV 40

Derrubar com Cauda ↻ Acionamento Uma criatura carregando um item de metal tenta se mover para fora de um quadrado no alcance da cauda do monstro da ferrugem. **Efeito** Um monstro da ferrugem realiza um Golpe de cauda contra a criatura acionadora.

Velocidade 10,5 metros, escalada 3 metros

Corpo a Corpo ❖ antena +10 (acuidade), **Efeito** ferrugem

Corpo a Corpo ❖ maxilares +8 (acuidade), **Dano** 1d10+4 perfurante

Corpo a Corpo ❖ cauda +8 (acuidade), **Dano** 1d4+2 contundente mais Tombar Aprimorado

Desarmar com Antena ❖ O monstro da ferrugem tenta Desarmar um item de metal que uma criatura esteja segurando usando suas antenas (com o mesmo modificador que um Golpe de antena). Em um sucesso, o item é sujeito à habilidade ferrugem do monstro (veja abaixo) além dos efeitos de Desarmar e, se o teste para Desarmar for um sucesso crítico, o monstro da ferrugem derruba o item no chão no espaço dele.

Ferrugem As antenas de um monstro da ferrugem fazem o metal enferrujar e corroer rapidamente. Se obtiver sucesso em um Golpe de antena ou tentativa de Desarmar com suas antenas, o monstro da ferrugem causa 2d6 de dano (dobrado em um acerto crítico) a um item de metal que o alvo esteja vestindo ou segurando, ignorando a Dureza dele. Se o monstro da ferrugem atingir um item de metal desapossado, o item sofre este dano automaticamente. Se uma criatura usar a reação Bloqueio com Escudo com um metal de escudo contra um ataque de antena, o escudo é automaticamente quebrado, mas nenhum outro item é enferrujado nesse ataque.

Morcego

Uma ampla variedade de morcegos se espalha pelo mundo. A maioria destes animais noturnos são insetívoros inofensivos, mas raças mortais de morcegos-vampiros e morcegos gigantes do tamanho de cavalos apresentam ameaças bem maiores para aventureiros.

Enxame de Morcegos-Vampiros

Embora um morcego-vampiro comum possua uma envergadura de 18 centímetros e não apresente, sozinho, uma ameaça significativa para presas maiores (e de fato, estes sugadores de sangue podem se alimentar de vítimas adormecidas sem que elas notem), algumas espécies incomumente agressivas destes morcegos caçam em enxames mortais. Uma nuvem agitada de morcegos-vampiros é muito mais perigosa do que a mera soma de seus componentes individuais e é capaz de infligir uma quantidade aterradora de ferimentos com sangramento em um intervalo de tempo assustadoramente curto.

Enxame de Morcegos-Vampiros — Criatura 1

N | Grande | Animal | Enxame

Percepção +10; ecolocalização (preciso) 6 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +4 (+7 para Escalar), Furtividade +7

For +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** –3

Ecolocalização Um enxame de morcegos-vampiros pode usar a audição dele como um sentido preciso à distância listada.

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +6

PV 11; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área 3, dano de respingo 3; **Resistências** contundente 6, cortante 3, perfurante 6

Velocidade 1,5 metros, voo 9 metros

Banquetear de Sangue ❖ Cada inimigo no espaço do enxame de morcegos-vampiros sofre 1d4 de dano perfurante (Reflexos básico CD 16). Criaturas que falharem neste salvamento também sofrem 1 de dano persistente de sangramento.

Morcego Gigante

Embora morcegos gigantes sejam comuns em cavernas sombrias e ruínas abandonadas e instiguem medo em exploradores assustadiços, o assim chamado morcego gigante é um verdadeiro monstro que pesa mais de 50 quilos e possui uma envergadura de quase 4,5 metros. Ele come principalmente frutas e insetos, mas pode ser incitado à violência pelo medo ou pela fome. Ataques de morcegos gigantes podem levar a rumores de monstros mais perigosos — muitos confundem estes animais massivos com algum tipo de demônio ou monstro vampírico. Porém, assim como outros morcegos, os morcegos gigantes são apenas simples mamíferos sociais e inteligentes. Eles são ocasionalmente usados como montarias por humanoides menores, geralmente aqueles que se originam ou habitam regiões montanhosas ou subterrâneas.

Morcego Gigante — Criatura 2

N | Grande | Animal

Percepção +11; ecolocalização (preciso) 12 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +8, Furtividade +8

For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** –2

Ecolocalização Um morcego pode usar a audição dele como um sentido preciso à distância listada.

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +8, **Von** +7

PV 30

Arrebentar com Asas ↻ **Acionamento** Um inimigo adjacente causa dano ao morcego gigante. **Efeito** O morcego faz um ou dois Golpes com asa — um contra a criatura acionadora e outro contra outra criatura adjacente.

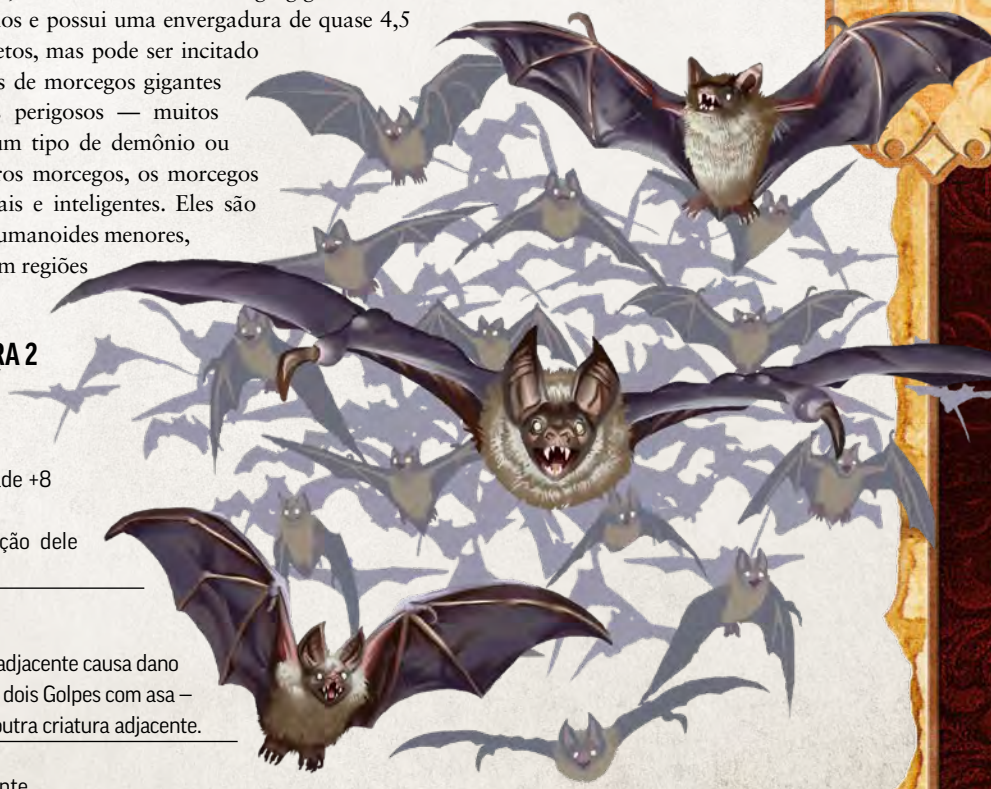
Velocidade 4,5 metros, voo 9 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +10, **Dano** 1d10+4 cortante

Corpo a Corpo ❖ asa +10 (ágil), **Dano** 1d6+4 perfurante

Localização da Morcegos

Enxames de morcegos-vampiros se reúnem em colônias onde quer que encontrem abrigo do clima, da luz e dos predadores, favorecendo cavernas, árvores e desfiladeiros estreitos. Morcegos gigantes preferem residir em cavernas profundas, minas abandonadas ou salões de estruturas abandonadas. Espécies ainda maiores residem nas regiões mais profundas das Terras Sombrias, onde frequentemente são usadas como montarias ou até mesmo mortos ritualisticamente e animados como guardiões mortos-vivos especializados de estranhas cidades e nações subterrâneas.



INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

DOS PESADELOS DE UM DEUS

Rumores dizem que os primeiros mukradis surgiram dos pesadelos febris de um semideus adormecido de uma dimensão além dos sonhos, que pereceu quando os primeiros exemplares desta criatura escavaram de sua mente inconsciente e usaram sua carne para passar para o reino mortal. Esta lenda provavelmente não é nada além de uma história, mas certamente mostra a natureza mortal destes monstros imensos.

Mukradi

Temíveis criaturas parecidas com centopeias, mukradis são predadores de três cabeças com uma variedade devastadora de sopros. Supostamente existe uma versão do mukradi que vive nas Terras Sombrias. É dito que estes mukradis variantes possuem escamas pretas e que todas as suas cabeças cospem uma gosma preta ácida que se anima antes de ser reabsorvida pela criatura.

MUKRADI — CRIATURA 15

N | IMENSO | BESTA

Percepção +24; sentido sísmico (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Perícias Atletismo +32

For +9, **Des** +0, **Con** +7, **Int** –3, **Sab** +3, **Car** +0

CA 37, visão 360°; **Fort** +32, **Ref** +23, **Von** +26

PV 300; **Resistências** ácido 20, eletricidade 20, fogo 20

Anatomia Particionada ◇ **Acionamento** O mukradi ficaria atordoado, confuso, lento ou paralisado. **Efeito** O mukradi confina o efeito debilitante em uma determinada parte do sistema nervoso dele, ignorando o efeito, mas escolhendo uma bocarra para ficar dormente pela duração do efeito. Essa bocarra não pode ser usada para um Golpe ou Sopro durante esse período. Esta habilidade não pode ser usada se todas as cabeças do mukradi estiverem dormentes.

Fúria Expectorante ↻ **Acionamento** Uma criatura atinge um acerto crítico no mukradi. **Efeito** O Sopro do mukradi é recarregado. Ele pode usar o Sopro dele imediatamente como parte desta reação. Ele não pode usar esta reação novamente até recarregar o Sopro dele naturalmente.

Velocidade 18 metros, escalada 18 metros, escavação 18 metros

Corpo a Corpo ◆ bocarra de ácido +32 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d12+17 perfurante mais 3d6 de ácido

Corpo a Corpo ◆ bocarra de chamas +32 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d12+17 perfurante mais 3d6 de fogo

Corpo a Corpo ◆ bocarra de choque +32 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 2d12+17 perfurante mais 3d6 de eletricidade

Corpo a Corpo ◆ perna +32 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d10+17 perfurante

Corpo a Corpo ◆ açoite de cauda +32 (alcance 9 metros, mágico), **Dano** 3d10+17 cortante mais Tombar

Arrebentar ◆◆ O mukradi realiza um Golpe contra cada criatura no alcance dele. Ele pode Golpear até uma vez usando cada bocarra, até uma vez usando o açoite de cauda e quantas vezes desejar usando as pernas. Cada ataque conta para a penalidade por ataques múltiplos do mukradi, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

Atropelar ◆◆◆ Enorme ou menor, perna, CD 36

Separar ◆◆ O mukradi realiza dois Golpes com bocarras diferentes contra o mesmo alvo. Se ambos acertarem, o alvo sofre 2d12+13 de dano cortante extra, com um salvamento básico de Fortitude CD 36. Em uma falha crítica, a criatura é separada em partes e morre. A penalidade por ataques múltiplos do mukradi aumenta somente após os dois ataques serem realizados.

Sopro ◆◆ (evocação, primal) O mukradi sopra uma rajada de energia de uma das três cabeças dele; cada criatura na área deve tentar um salvamento básico de Reflexos CD 36. O mukradi não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Bocarra de Ácido (ácido) linha de ácido de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura que causa 16d6 de dano de ácido.

Bocarra de Chamas (fogo) cone de fogo de 18 metros que causa 16d6 de dano de fogo.

Bocarra de Choque (eletricidade) linha de eletricidade de 36 metros que causa 16d6 de dano de eletricidade.

Múmia

Embora muitas culturas pratiquem a mumificação dos mortos por razões benignas, múmias mortas-vivas são criadas através de rituais malévolos, normalmente com o propósito de gerar guardiões eternamente vigilantes.

Múmia guardiã

A maioria das múmias foi criada por mestres cruéis e egoístas para servirem como guardiãs que protegem suas tumbas de intrusos. O método de criação tradicional de uma múmia guardiã é um processo trabalhoso e sádico que começa bem antes da pobre alma ser transformada em morto-vivo: a vítima é ritualisticamente privada de comida nutritiva e, em vez disso, é alimentada com especiarias estranhas, agentes preservativos e toxinas feitas para acelerar o ressecamento da carne. A vítima continua imóvel, mas dolorosamente consciente durante os estágios finais, onde suas entranhas agora inúteis são extraídas antes de serem envoltas em bandagens funerárias. Ela então é sepultada dentro de um sarcófago necromanticamente enfeitiçado, para que aguarde a invasão de intrusos no futuro potencialmente distante. Embora certamente seja possível usar outros métodos para criar uma múmia guardiã a partir de um corpo já falecido, aqueles que buscam criar estes mortos-vivos como guardiões no pós-vida frequentemente sentem que tais métodos resultam em exemplares inferiores — para eles, a dor e agonia da morte por mumificação representaria um passo essencial do processo.

Independentemente do método de criação, múmias guardiãs são mais do que meras cascas físicas de carne e osso — elas mantêm versões fragmentadas e distorcidas de suas mentes, com memórias o suficiente de sua personalidade pregressa para alimentar a raiva morta-viva e a inveja daqueles que ainda vivem. Esta raiva ardente apenas se intensifica com os séculos de espera dentro de uma cripta, aguardando longamente pela chance de agir de fato. Por isso, quando a maioria das múmias guardiões é despertada por ladrões de tumba ou aventureiros, elas não param por nada em busca da matança gloriosa.

MONSTROS ASSOCIADOS

Uma múmia guardiã pode servir junto a uma múmia faraó ou com objetos animados, esqueletos, zumbis ou qualquer outro morto-vivo ou constructo que possa ser encontrado em suas tumbas.

Múmia guardiã — Criatura 6

OM | MÉDIO | MORTO-VIVO | MÚMIA

Percepção +6; visão no escuro
Idiomas Necril, mais um idioma antigo qualquer
Perícias Atletismo +15, Furtividade +11
For +4, **Des** +0, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +4, **Car** +2

CA 23; **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +16
PV 110, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno; **Fraquezas** fogo 5
Desespero (aura, divino, emoção, encantamento, incapacitação, medo, mental) 9 metros. Criaturas vivas ficam assustadas 1 enquanto estiverem na aura de desespero de uma múmia guardiã. Elas não podem se recuperar disto mesmo enquanto estiverem na área, mas se recuperam assim que saírem dela. Quando uma criatura entrar na área pela primeira vez, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 22 (após sofre a penalidade por ficar assustada) ou fica paralisada por 1 rodada. A criatura fica temporariamente imune por 24 horas.

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ punho +16, **Dano** 2d6+7 contundente mais podridão da múmia
Podridão da Múmia (doença, divino, maldição, necromancia, negativo) Esta doença e qualquer dano dela não podem se curados até esta maldição ser removida. Uma criatura morta por podridão da múmia se transforma em pó e não pode ser ressuscitada exceto pelo ritual *ressurreição* de 7º nível ou magia similar. **Salvamento** Fortitude CD 22; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1 minuto); **Estágio 2** 4d6 de dano negativo e estupefato 1 (1 dia)

Múmia faraó

Enquanto múmias guardiãs são mortos-vivos feitos de corpos sacrificados — normalmente vítimas indispostas — que retêm apenas fragmentos de

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

MONSTROS ASSOCIADOS

Uma múmia faraó frequentemente comanda mortos-vivos menores, normalmente múmias guardiãs e quaisquer outras criaturas próximas que o seu antigo reino pudesse forçar à subserviência.

suas memórias, uma múmia faraó é o resultado do abraço deliberado da não-morte por um governante sádico e cruel. A transformação de vida para a não-morte não é menos horrível e dolorosa. Esta transição, porém, é uma aposta intencional feita por uma personalidade poderosa para escapar da morte — ao abraçar completamente as repercussões blasfemas de sua escolha, a múmia faraó consegue manter sua memória e personalidade intactas. Embora na maioria dos casos uma múmia faraó seja formada de um governante particularmente depravado instruindo seus sacerdotes a executar rituais complexos que o concedem uma não-vida eterna, um governante que possuía uma raiva incrível em vida pode espontaneamente se erguer dos mortos como uma múmia faraó sem passar por este ritual. Dependendo da natureza do governante, uma múmia faraó pode possuir conjuração ou outras habilidades de classe em vez de seu Ataque de Oportunidade e outras habilidades disruptivas — a exata natureza das habilidades que o governante possuía em vida pode mudar ou fortalecer significativamente a múmia faraó apresentada aqui (que representa a variedade menos poderosa deste mortal oponente morto-vivo).

MÚMIA FARAÓ — CRIATURA 9

RARO | OM | MÉDIO | MORTO-VIVO | MÚMIA

Percepção +20; visão no escuro

Idiomas Necril, mais um idioma antigo qualquer

Perícias Dissimulação +18, Furtividade +13, Intimidação +20, Ocultismo +15, Religião +20

For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +5

Itens *lança longa +1 impactante*

CA 27; **Fort** +19, **Ref** +15, **Von** +20; +1 de estado em todos os salvamentos contra positivo

PV 165, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, veneno; **Fraquezas** fogo 10

Desespero Maior (aura, divino, emoção, encantamento, incapacitação, medo, mental) 9 metros. Como desespero da múmia guardiã, exceto que a CD é 26 e a paralisia dura 1d4 rodadas.

Maestria Sobre Mortos-Vivos (aura, divino, necromancia) 30 metros. Mortos-vivos comandados ou aliados na aura que possuam nível inferior ao da múmia faraó recebem +1 de bônus de circunstância em rolagens de ataque, rolagens de dano, CA, salvamentos e testes de perícia.

Rejuvenescimento (divino, necromancia) Quando uma múmia faraó é destruída, energias necromânticas reconstroem o corpo dela em sua tumba ao longo de 1d10 dias. Se o corpo for destruído durante esse período de reconstrução, o processo se inicia novamente. Uma múmia faraó morta pode ser destruída de forma definitiva com o ritual *consagrar*.

Ataque de Oportunidade ↷ A múmia faraó pode usar Ataque de Oportunidade quando uma criatura no alcance dela usar uma ação de concentração (em adição ao acionamento normal desta reação). Ela pode interromper ações de concentração acionadoras e interrompe ações em qualquer acerto, não apenas em um acerto crítico.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +20 (ágil), **Dano** 1d10+11 contundente mais podridão da múmia insidiosa

Corpo a Corpo ❖ *lança longa* +21 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 2d8+11 perfurante mais podridão da múmia insidiosa através de armas corpo a corpo que ela empunhar

Ira da Tempestade de Areia ❖❖ (concentração, divino, evocação, fogo) A múmia faraó exala um cone de 18 metros de areia superaquecida que causa 5d6 de dano de fogo e 5d6 de dano cortante (Reflexos básico CD 28). A múmia faraó não pode usar Ira da Tempestade de Areia novamente por 1d4 rodadas.

Podridão da Múmia Insidiosa (doença, divino, maldição, necromancia, negativo) Esta doença e qualquer dano dela não podem se curados até esta maldição ser removida. Uma criatura morta por podridão da múmia insidiosa se transforma em pó e não pode ser ressuscitada exceto pelo ritual *ressurreição* de 7º nível ou magia similar. **Salvamento** Fortitude CD 26; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1 minuto); **Estágio 2** 8d6 de dano negativo e estupefato 2 (1 dia)

Mutacarne

Algumas criaturas, notavelmente os drow, não estão contentes em meramente matar seus inimigos. Eles se deliciam com a degradação total de seus oponentes através da horripilante técnica transformativa conhecida como mutacarnar. Embora o processo de mutacarnar não tenha sido criado pelos drow, muitos acreditam que eles o aperfeiçoaram. Os drow torturam seus inimigos em tanques de reagentes mágicos agitados, remodelando sua carne e psique em coisas monstruosas e horrendas. A reconstituição da carne resulta em incontáveis variações de mutacarnes e os seguintes são apenas alguns exemplos destes terríveis horrores.

Grothlut

Abominações parecidas com lesmas, grothlutes são mutacarnes que outrora foram humanos. Embora sua cabeça e torso sejam vagamente humanoides, seus braços são emborrachados e se movem estranhamente ao seu lado. Seres miseráveis, eles gemem sofregamente com a proximidade de outras criaturas, o que talvez represente os últimos vestígios de sua consciência humana estilhaçada pedindo para ser libertada de sua horrível forma distorcida.

Muitos mutacarnadores consideram o grothlut uma falha de criação, pois a transformação praticamente destrói a consciência humana. Outros discordam, dizendo que distorcer a mente da criatura a torna mais útil, pois sua estupidez a torna dócil e fácil de comandar. Drow normalmente usam os grothlutes como guardiões que patrulham lentamente os limites de seus enclaves. Uma vez em posição, grothlutes podem ser usados como tropas de choque brutas, liberadas para amaciar as forças do inimigo antes que guerreiros mais valiosos avancem e ceifem os oponentes nauseados pela carne e órgãos explosivos dos grothlutes.

Mutacarnes falhos

Nem todos os mutacarnes emergem dos tanques com capacidade de sobreviver. Muitos perecem em minutos, conforme órgãos fundamentais para a vida simplesmente falham ou colapsam sobre si mesmos. Mutacarnadores normalmente podem reciclar mutacarnes falhos em novas misturas se forem rápidos o suficiente, mas de vez em quando, restos conhecidos como borra-carne são estáveis o suficiente para sustentar vidas próprias assoladas pela dor. Estas criaturas imundas frequentemente infestam instalações mutacarnadoras, como ratos e outros vermes fazem em locais menos horríveis.

GROTHLUT — **CRIATURA 3**

N | MÉDIO | ABERRAÇÃO | ACÉFALO

Percepção +5; visão no escuro
Perícias Atletismo +11
For +4, **Des** –2, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –3
CA 19; **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +7

PV 50; **Imunidades** ácido, mental

Gemido Lamentável (aura, auditivo, emoção, mental, ocultista) 18 metros. Cada criatura não-grothlut que entrar ou iniciar o turno dela na área deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 17 ou fica enjoada 1 (enjoada 2 em uma falha crítica). A criatura fica temporariamente imune por 1 minuto. O grothlut pode ativar ou desativar a aura ao usar uma ação livre que possui o traço concentração. Um grothlut normalmente não começa a gemer até sentir a presença de uma criatura que não seja um grothlut e normalmente para quando não sente mais dessas criaturas.

Morte Asquerosa (ácido, veneno) Quando o grothlut é reduzido a 0 Pontos de Vida, os órgãos digestivos dele se rompem, liberando ácido e veneno alquímicos sobre todas as criaturas em uma emanação de 9 metros. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 19 ou sofre 2d6 de dano de ácido e fica enjoada 1 (dobro do dano e enjoado 2 em uma falha crítica).

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +11 (ágil), **Dano** 1d10+8 cortante

Distância ❖ vômito digestivo +7 (ácido, incremento de distância 4,5 metros, respingo), **Dano** 2d6 de dano de ácido mais 1d6 de dano de ácido de respingo

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

OUTROS MUTACARNES

Grothlutes podem ser os exemplos mais fracos de mutacarnes enquanto os dríderes talvez sejam os mais bem-sucedidos, mas existem muitos outros exemplos destas criaturas grotescas. Ghonhatines são os imensos mutacarnes formados de xulgaths, enquanto os irnakurses cheios de tentáculos são formados de elfos da superfície. Crias do pecado (páginas 71–72) também são mutacarnes, é claro, embora seus métodos de criação sejam drasticamente diferentes das técnicas dominadas pelos drow.

DRÍDER

O primeiro processo de mutacarne dominado pelos drow continua sendo tanto o mais bem-sucedido quanto o mais infame: o dríder. Fundindo o corpo de um drow com o de uma aranha gigante, dríderes são mutacarnes sexualmente dimórficos — os únicos mutacarnes conhecidos que possuem a capacidade de gerar prole. Enquanto dríderes fêmeas possuem a parte anterior de mulheres drow elegantes com bocas que ostentam afiadas presas venenosas, os dríderes machos possuem traços medonhos e mutantes que mesclam ainda mais a forma humanoide com a de uma aranha; essa diferença na aparência talvez seja um reflexo da natureza matriarcal da sociedade drow. Em combate, todos os dríderes são igualmente perigosos.

Embora o processo de mutacarnar originalmente representasse uma terrível punição para os drow que caíssem em desgraça, os poderes e forças significativas recebidas dessa horrível transformação acabaram se tornando atraentes para alguns drow, e um número crescente de cidadãos de baixa categoria nas cidades desse povo se voluntaria para o doloroso procedimento. Em troca de uma servidão obrigatória (normalmente medida em décadas) como guardião, soldado ou outra função pública, tais voluntários dríderes posteriormente recebem o direito de viver suas próprias vidas, normalmente em cavernas localizadas na periferia da cidade. A dolorosa verdade é que a maioria dos dríderes não vive tempo o suficiente para ver esta recompensa, pois os drow tendem a usar seus escravos mutacarne até a morte ou enviá-los em mortais missões de guerra onde a sobrevivência é apenas uma possibilidade remota.

A maioria dos dríderes usa magia arcana e também são conhecidos alguns que usam magia divina, embora usuários de magias ocultistas ou primais sejam raros. As magias inatas dos dríderes continuam as mesmas independentemente de sua tradição mágica, mas os que usam tipos diferentes de magia como magias preparadas podem ter magias preparadas completamente diferentes das apresentadas pelo dríder abaixo.

DRÍDER — CRIATURA 6

CM | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +13; visão no escuro

Idiomas Élfico, Subterrâneo

Perícias Arcanismo +14, Atletismo +12, Furtividade +15, Intimidação +14, Religião +13

For +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +4

Itens *arco longo composto +1* (20 flechas), glaive

CA 24; **Fort** +13, **Ref** +13, **Von** +15; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 95; **Imunidades** sono

Velocidade 9 metros, escalada 6 metros

Corpo a Corpo ❖ glaive +16 (alcance 3 metros, enérgica, mortal 1d8), **Dano** 1d8+10 cortante

Corpo a Corpo ❖ presas +16, **Dano** 1d6+10 perfurante mais veneno de dríder

Distância ❖ *arco longo composto* +16 (incremento de distância 30 metros, mágico, mortal 1d10, propulsiva, recarga 0, saraivada 15 metros) **Dano** 1d8+8 perfurante

Distância ❖ teia +15 (incremento de distância 9 metros), **Efeito** armadilha de teia

Magias Arcanas Inatas CD 20; **4º** *clarividência*, *sugestão*; **3º** *clariaudiência*, *dissipar magia*, *levitação*; **2º** *escuridão (à vontade)*, *fogo feérico (à vontade)*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *luzes dançantes*

Magias Arcanas Preparadas CD 24, ataque +17; **3º** *bola de fogo*; **2º** *flecha ácida*, *invisibilidade*; **1º** *mísseis mágicos* (×2), *raio de enfraquecimento*; **Truques Mágicos (3º)** *mão mística*, *raio de gelo*, *som fantasma*

Armadilha de Teia Uma criatura atingida pelo ataque de teia de um dríder fica imobilizada e presa à superfície mais próxima (Escapar CD 21).

Veneno de Dríder (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 23; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d8 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada)

Naga

Nagas são seres serpentinos que possuem poderes mágicos e intelectos afiados quase inescrutáveis. Fisicamente, elas se assemelham a cobras massivas com faces perturbadoramente similares às humanas. Nagas usam sua magia inata e presas venenosas para deixar todos, exceto os oponentes mais resistentes, em cheque. Além das armas naturais que usam para afastar oponentes, pouco é compreendido sobre a fisiologia perturbadora das nagas.

Nagas são criaturas inteligentes dedicadas a necessidades poderosas, sejam elas o acúmulo de conhecimento, uma coleção de arte rara ou o governo de uma nação inteira. Em Golarion, a nação de Nagajor é uma destas sociedades — um império inteiro governado por nagas e povoado por humanoides reptilianos que servem a seus governantes com um orgulho patriótico que beira a adoração.

Ainda assim, a maioria dos aventureiros interage com nagas apenas em escala muito menor, encontrando-as como guardiões perigosos em locais remotos ou em ruínas não-tão-abandonadas. Em muitos casos, estas nagas já ouviram sobre a distante Nagajor, mas normalmente não querem abandonar suas buscas próprias para procurar uma terra onde podem ser adoradas como deusas.

Naga Sombria

Nagas sombrias são criaturas cruéis e invejosas que desejam poder e riqueza. De fato, as nagas sombrias veem tais ideais como expressões espirituais de uma verdade essencial: se alguém pode tomar algo, aquilo pertence a ele. As nagas sombrias veem outras criaturas como inferiores dignas apenas de subjugação ou como rivais que devem ser eliminados.

Nagas sombrias habitam locais remotos esquecidos por outras criaturas e vasculham ruínas abandonadas em busca de riquezas e itens mágicos potentes. Os invasores azarados que entram no covil de uma naga sombria normalmente terminam como escravos ou meros joguetes, adormecidos pelo veneno do monstro ou incinerados por sua magia mortal. Algumas nagas sombrias são mais dispostas a socializar que outras; nestes casos, elas podem se tornar déspotas cruéis que governam enclaves de súditos cativos ou incautos. Nagas sombrias mais sutis, especialmente as que anseiam luxos mais finos, residem sob assentamentos ricos e usam ardis para reunir seguidores decadentes, formando algo similar a um culto com a naga sendo o objeto de adoração enfeitado com joias.

Nagas e Outros

Nagas sombrias podem governar goblins (página 196), orcs (página 269), xulgaths (página 336) ou povos decadentes, especialmente aristocratas corruptos. Nagas guardiãs podem ser encontradas com outras criaturas bondosas de qualquer tipo, de fadas em locais naturais a constructos em antigos saguões.

Naga Sombria — Criatura 7

INCOMUM | OM | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +15; *ler mente* 9 metros, visão no escuro

Idiomas Aklo, Comum

Perícias Acrobatismo +17, Arcanismo +16, Atletismo +13, Dissimulação +16, Furtividade +19, Intimidação +16

For +2, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** +3

CA 27; **Fort** +15, **Ref** +17, **Von** +15; pensamentos protegidos

PV 115

Pensamentos Protegidos (abjuração, ocultista) Nagas sombrias são imunes a qualquer forma de ler mente.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +19 (acuidade, ágil), **Dano** 2d8+5 perfurante mais veneno de naga sombria

Magias Arcanas Espontâneas CD 26, ataque +18; **4º** (3 espaços) *muralha de fogo*, *piscar*; **3º** (4 espaços) *dissipar magia*, *rapidez*, *relâmpago*; **2º** (4 espaços) *criatura ilusória*, *invisibilidade*, *mísseis mágicos*; **1º** (4 espaços) *objeto ilusório*, *passos largos*, *queda suave*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *ler mente*, *mão mística*, *pasmar*

Magias Ocultistas Inatas CD 25; **Constante (3º)** *ler mente*

Veneno de Naga Sombria (incapacitação, veneno) **Salvamento** Fortitude CD 25; **Duração Máxima** 5 minutos; **Estágio 1** lento

OUTRAS NAGAS

Além das sinistras nagas sombrias e das benevolentes nagas guardiãs, existem muitos outros tipos dessa espécie, incluindo a mesmerizante naga espiritual, a naga real de várias cabeças e a introspectiva e misteriosa naga lunar.

1 (1 rodada); **Estágio 2** lento 2 (1 rodada); **Estágio 3** inconsciente sem direito a teste de Percepção para acordar (1d4+1 minutos)

NAGA GUARDIÃ

De muitas formas o oposto das nagas sombrias, nagas guardiãs são protetoras sábias e benevolentes de lugares de grande significado natural ou sobrenatural: bosques de carvalhos antigos, templos sagrados esquecidos e cofres de poder sagrado são apenas alguns exemplos dos locais protegidos por elas. Nagas guardiãs acreditam que os belos elementos do cosmos são merecedores de proteção e que a devoção a esse nobre empreendimento é uma recompensa em si. Uma naga guardiã pode se unir a um grupo com valores similares, como uma seita de sacerdotes ou monges, para auxiliá-los em seus empreendimentos sagrados e trocar conhecimento sobre os paraísos.

Nagas guardiãs normalmente encorajam seus filhotes a partirem do ninho após atingirem a maioridade e buscarem sua própria maravilha natural ou ruína antiga para proteger. Às vezes, gerações de nagas guardiãs podem proteger o mesmo lugar, passando a honra de tal cuidado de pai para filho. Nestes casos, a naga progenitora busca designar pelo menos um de seus filhos para ficar para trás e tornar-se o guardião da responsabilidade ancestral, dando a ela a paz de espírito de saber que o local protegido continuará a ser guardado por seus descendentes.

Muitas sociedades vilificam as serpentes ou as veem como símbolos do mal, e para elas é difícil aceitar o fato de que nagas guardiãs são seres benevolentes e gentis. Para a sorte destas pessoas, as nagas guardiãs também são pacientes e compreensivas, e veem encontros com tais sociedades como oportunidades para educar e expandir visões de mundo.

NAGA GUARDIÃ — CRIATURA 10

INCOMUM | OB | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +22; visão no escuro

Idiomas Celestial, Comum

Perícias Acrobatismo +22, Diplomacia +21, Dissimulação +18, Furtividade +20, Saber do Paraíso +21

For +5, **Des** +6, **Con** +5, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +4

CA 31; **Fort** +20, **Ref** +21, **Von** +22

PV 175

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +21 (acuidade, ágil), **Dano** 2d8+8 perfurante mais veneno de naga guardiã

Distância ❖ cuspe +22 (ágil, incremento de distância 9 metros, veneno), **Efeito** veneno de naga guardiã

Magias Divinas Espontâneas CD 29, ataque +21; **5º** *chuva de fogo*, *proteção contra morte*, *sopro de vida*; **4º** (4 espaços) *caminhar no ar*, *liberdade de movimento*, *remover maldição*, *restauração*; **3º** (4 espaços) *dissipar magia*, *luz abrasadora*, *neutralizar veneno*, *remover doença*; **2º** (4 espaços) *acalmar emoções*, *explosão sonora*, *restauração*, *ver invisibilidade*; **1º** (4 espaços) *benção*, *curar*, *proteção*, *vínculo espiritual*; **Truques Mágicos (5º)** *detectar magia*, *estabilizar*, *luz*, *mão mística*, *ler aura*, *pasmar raio de gelo*

Veneno de Naga Guardiã (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 29; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 3d6 de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 3d6 de veneno e drenado 1 (1 rodada)

Nilith

Os esguios e sombrios niliths se assemelham a preguiças emaciadas e sem pelos. Estas criaturas são intensamente perigosas e temíveis, com olhos vermelhos brilhantes, garras cruéis e bocas cheias de dentes parecidos com agulhas. Niliths alimentam-se das emoções, dos medos e da carne dos vivos, e o folclore diz que, quando niliths aparecem nos pesadelos de uma pessoa, ela está fadada a ser eventualmente devorada por estas criaturas. Niliths sentem alegria intensa ao atormentar criaturas sapientes, frequentemente focando seus ataques nos mais pios e justos para extrair os medos mais básicos e seus piores pensamentos e deliciar-se no terror subsequente. Estes manipuladores desprezíveis frequentemente desejam levar suas vítimas à loucura e até ao suicídio. A maioria dos niliths, porém, não possui a paciência para gastar tanto tempo destruindo completamente um indivíduo e, quando ficam entediados com os pensamentos e medos de seu joguete, esses seres o matam, alimentam-se de sua carne e procuram sua próxima vítima.

Niliths são, de fato, meras extensões de criaturas muito mais mortais que habitam uma dimensão distante além dos sonhos — de certa forma, eles são pouco mais do que máquinas de alimentação remota para as entidades alienígenas desconhecidas com as quais estão conectadas. Estudiosos e viajantes dimensionais já tentaram descobrir o mecanismo exato que governa esta conexão misteriosa, mas até hoje nenhum deles conseguiu decifrar a verdade. De fato, muitos que investigam a natureza do elo nilith são levados à loucura antes de chegar perto de qualquer descoberta. A estranha conexão com seres extraterrenos pode ajudar a explicar a longevidade destas criaturas, pois se acredita que niliths podem viver por milhares de anos.

Felizmente para os outros, niliths são criaturas solitárias que odeiam a companhia de seus semelhantes, provavelmente porque estes arautos dos pesadelos não possuam qualquer vontade de provar os horrores que infligem aos outros.

DAS TERRAS DOS SONHOS

A associação dos niliths com as remotas e pouco compreendidas Terras dos Sonhos, também conhecidas como Dimensão dos Sonhos, é incomum. Eles extraem poder de uma conexão onírica latente com aquele reino, mas são nativas do Plano Material.

NILITH **CRIATURA 10**

NM | MÉDIO | ABERRAÇÃO

Percepção +19; visão no escuro

Idiomas Aklo, Comum; telepatia 9 metros

Perícias Acrobatismo +21, Atletismo +17, Furtividade +21, Intimidação +23, Ocultismo +19, Sobrevivência +17

For +3, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +5

CA 32; **Fort** +17, **Ref** +20, **Von** +20

PV 150; **Resistências** físico 5 (exceto prata), mental 10

Velocidade 7,5 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +23 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 2d10+9 cortante mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ presas +23 (acuidade, mágico), **Dano** 2d12+9 perfurante

Magias Ocultistas Inatas CD 29; **5º** *alucinação*, *sondar mente*; **4º** *confusão*, *desespero esmagador*, *invisibilidade* (à vontade; somente em si), *mensagem onírica*, *pesadelo*, *piscar*; **3º** *ler mente (à vontade)*; **Truques Mágicos (5º)** *escudo místico*, *ler aura*, *mão mística*, *mensagem*

Esmagar Mente ❖ (encantamento, mental, ocultista) **Requerimentos** O nilith possui uma criatura agarrada. **Efeito** O nilith alcança a mente da criatura agarrada e implanta imagens desarticuladas dos piores medos e pesadelos da vítima. A criatura agarrada sofre 6d6 de dano mental (Vontade básico CD 31). Em uma falha crítica, o alvo também é afetado por *enfraquecer mente* e deve tentar um segundo salvamento de Vontade contra esse efeito.

INSPIRAÇÕES PARA A ARTE

Ninfas são manifestações vivas de graça e beleza, e como tal, frequentemente são temas de obras de arte – esculturas e pinturas em particular. Prometer a uma ninfa imortalizá-la em uma obra de arte pode ser uma forma excelente de garantir o favor dela, mas deve-se ter o cuidado de garantir que a ninfa admire e se sinta orgulhosa do esforço artístico final; caso contrário, ela pode se sentir insultada e retaliar com magias poderosas.

Ninfa

Ninfas são uma espécie de fadas que assumem a forma de humanoides belos com traços élficos e possuem uma associação profunda com o mundo natural. As mais comuns de sua espécie são as dríades, espíritos que incorporam grandes árvores, mas existem muitos outros tipos de ninfas, incluindo as náiades que vigiam corpos d'água. Todas as ninfas são guardiãs de algum elemento da natureza, normalmente uma árvore ou fonte de água específica ou até — no caso das ninfas rainhas — florestas inteiras ou imensos corpos d'água.

Náiade

Náiades protegem rios, fontes, nascentes e outros corpos naturais de água fresca. Embora a maioria delas levem vidas solitárias próximas de sua área protegida, às vezes estas ninfas se congregam em grupos semelhantes a conventículos nos lugares onde os tributários do rio se encontram, executando grandes magias e abençoando as águas da região. Como os elos das náiades com seus corpos d'água permitem mais flexibilidade, elas são as ninfas com maior tendência a interagir com humanoides e até mesmo visitá-los ocasionalmente em seus assentamentos. Diferente de outras ninfas, náiades ocasionalmente tornam-se aventureiras, especialmente quando forças sombrias buscam profanar a natureza ou ameaçar de outra forma a terra, unindo forças com outros para impedir a corrupção da natureza.

NÁIADE — **CRIATURA 1**

CB | MÉDIO | ÁGUA | ANFÍBIO | FADA | NINFA

Percepção +6; visão na penumbra

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre; *falar com animais*

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +3, Diplomacia +7, Furtividade +6, Natureza +6, Sobrevivência +4

For +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +4

Empatia Selvagem A náiade pode utilizar Diplomacia para Impressionar e fazer Pedidos muito simples a animais.

CA 16; **Fort** +3, **Ref** +6, **Von** +8

PV 20; **Fraquezas** ferro frio 3; **Resistências** fogo 3

Dependente de Água Uma náiade se liga a uma nascente, piscina natural, charco ou corpo de água de tamanho similar. Enquanto estiver a até 90 metros de seu corpo de água ligado, ela pode usar a magia inata *surto da maré*. Ela não recupera Pontos de Vida ou reduz a condição drenado quando descansar além dessa distância. Ao contrário da maioria das outras ninfas, ela não sofre penalidades por estar separada de seu corpo de água ligado. Uma náiade pode realizar um ritual de 24 horas para ligar-se a um novo corpo de água.

Velocidade 7,5 metros, natação 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ punho aquoso +8 (acuidade, ágil, água, mágico), **Dano** 1d6 contundente

Magias Primais Inatas CD 17; **1º** *cativar*, *criar água*, *surto da maré* (*Livro Básico* 397); **Constante (2º)** *falar com animais*

Cura Pela Água ◆◆ (concentração, cura, necromancia, primal) Enquanto estiver em seu corpo de água ligado (veja dependente de água, acima), a náiade recupera 1 Ponto de Vida a cada 10 minutos.

Dríade

Dríades são fadas guardiãs das árvores e criaturas que habitam áreas florestais. Elas preferem usar métodos indiretos para dissuadir os que fariam mal a seus bosques sagrados e florestas amadas de suas ações, mas não estão acima de usar encantamentos para conseguir o auxílio de aliados quando as ameaças do mal não podem ser repelidas apenas com palavras. Em tempos de paz, dríades vivem vidas felizes dentro de suas árvores e uma comunidade em harmonia com a natureza pode nem perceber que uma dríade vive perto.

Embora vigiem todos os bosques ao seu redor, dríades são inexoravelmente ligadas a uma árvore específica, normalmente um carvalho. Dríades que sejam ligadas a outro tipo de árvore são fundamentalmente similares, mas podem diferir em temperamento e aparência de acordo com sua árvore protegida. Por exemplo, kraneiai, ou dríades de cerejeira, possuem uma bela cor rosa e preocupam-se com a frágil beleza da vida.

DRÍADE — **CRIATURA 3**

CB | MÉDIO | FADA | NINFA | PLANTA

Percepção +10; visão na penumbra

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre; *falar com plantas*
Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +5, Diplomacia +9, Furtividade +9, Manufatura +7 (+9 para trabalho em madeira), Natureza +13, Sobrevivência +12
For +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +4
Empatia com a Natureza A dríade pode utilizar Diplomacia para Impressionar e fazer Pedidos muito simples a animais e plantas.

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +11, **Von** +10
PV 55; **Fraquezas** ferro frio 5, fogo 5
Dependente de Árvore Uma dríade é misticamente ligada a uma única grande árvore e deve permanecer a até 90 metros dela. Se mover-se além dessa distância, ela fica enjoada 1 e incapaz de se recuperar. Ela deve tentar um salvamento de Fortitude CD 18 a cada hora ou o valor de enjoado aumenta em 1 (até um máximo de enjoado 4). Após 24 horas, ela fica drenada 1, com este valor aumentando em 1 a cada 24 horas adicionais. Uma dríade pode executar um ritual de 24 horas para se ligar a uma nova árvore.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ galho +12 (acuidade, mágico), **Dano** 1d12+2 contundente
Magias Primais Inatas CD 21, ataque +11; **5º** *deslocamento entre árvores* (×2); **4º** *cativar* (×3), *sugestão*; **3º** *sono*; **2º** *aspecto de árvore* (à vontade), *emaranhar* (à vontade); **Truques Mágicos (2º)** *emaranhapé*; **Constante (4º)** *falar com plantas*
Mesclar-se com Árvore ❖❖ (primal, transmutação) A dríade toca uma árvore de volume o suficiente para contê-la e se mescla a ela por quanto tempo desejar. Ela pode Conjurar uma Magia enquanto estiver dentro da árvore, desde que magia não requeira uma linha de efeito para fora da árvore. Ela pode ouvir, mas não ver, o que está acontecendo fora da árvore. Ela pode Dispensar este efeito.

Dano físico significativo causado à árvore expele a dríade da árvore e causa 3d6 de dano a ela. *Criar passagem* expede a dríade sem causar dano.

Se uma dríade usar esta habilidade na árvore ligada dela, em vez disso ela entra em um espaço habitável extradimensional dentro da árvore; Mesclar-se com Árvore adquire o traço extradimensional. Uma dríade pode levar até outras duas criaturas com ela quando entrar em seu lar dentro de sua árvore ligada. A dríade ainda pode ser expelida deste espaço como descrito acima.

LOCALIZAÇÃO DE NINFAS

Ninfas tendem a ser proximamente associadas com áreas específicas de esplendor e beleza naturais — bosques para dríades e rios para náiades. Áreas onde ninfas residem sempre parecem mais imaculadas, cênicas e deslumbrantes do que seriam normalmente.

NINFAS RAINHAS

Ninfas rainhas são fadas poderosas que governam regiões inteiras de ermos intocados, não apenas uma única árvore ou nascente. Cada variedade de ninfa pode possuir uma rainha. Náiades rainhas são algumas das mais proeminentes e frequentemente interagem com mortais de passagem. Por isso, alguns estudiosos referem-se a rainhas náiades simplesmente como "ninfas".

HABILIDADES DE NINFAS RAINHAS

Uma ninfa rainha possui entre 6 a 10 níveis a mais do que uma ninfa comum do mesmo tipo, com estatísticas e Golpes melhorados na mesma proporção. Uma ninfa rainha protege uma região significativa, além de fortalecer e vivificar seu território com sua presença. Ninfas rainhas não são dependentes de seus protegidos e perdem a habilidade correspondente (como a habilidade dependência de árvore de uma dríade); no lugar, elas ganham a habilidade ligada à terra, descrita abaixo. Uma ninfa rainha também ganha a aura de beleza da ninfa e a ação Focar Beleza, que possui efeitos variados de acordo com o tipo original da rainha. Além disso, ela ganha a habilidade Inspiração, permitindo que forneça um dom de inspiração para os que caiam em suas boas graças, e a habilidade Trocar Forma para mudar de forma. Finalmente, ela ganha magias primais preparadas como um druida do seu nível.

Ligada à Terra Uma ninfa rainha é intrinsecamente ligada a uma região específica, como uma floresta para uma dríade rainha. Enquanto a rainha estiver saudável, o ambiente é excepcionalmente resistente, permitindo que ela automaticamente tente neutralizar magias e rituais como *esmorecimento* que prejudicariam o ambiente, utilizando sua CD de magia

OUTRAS NINFAS

Náiades e dríades são as ninfas mais conhecidas, mas existem várias outras fadas similares. Hespérides, por exemplo, são protetoras do pôr do sol e da luz dourada e podem ser encontradas habitando penhascos costeiros ou ilhas remotas. Lâmpades, por outro lado, são ninfas sombrias e melancólicas encontradas em maravilhosas cavernas cheias de cristais nas profundezas do subsolo.

com um nível de neutralização igual ao nível de magia de druida mais alto que puder conjurar. Quando a ninfa rainha fica física ou psicologicamente doente, entretanto, sua região protegida eventualmente se torna distorcida ou doente também. Nestes casos, restaurar a saúde da ninfa rainha rapidamente cura a região inteira.

Beleza da Ninfa (aura, emoção, encantamento, mental, primal, visual) 9 metros. Criaturas que comecem seu turno na área devem passar em um salvamento de Vontade ou sofrerão um efeito descrito na entrada da ninfa rainha.

Beleza Focada ◆ (emoção, encantamento, mental, primal, visual) A ninfa rainha foca sua beleza sobre um alvo na aura dela. A criatura deve tentar um salvamento de Vontade. Em uma falha, a criatura é afetada pela habilidade aura de beleza de ninfa; se já estava sendo afetado pela aura, a criatura sofre um efeito maior descrito na seção da ninfa rainha. Uma ninfa rainha pode usar sua Beleza Focada em uma criatura específica apenas uma vez por turno.

Inspiração ◆◆◆ (emoção, encantamento, mental, primal) A ninfa rainha pode inspirar uma única criatura inteligente ao presenteá-la com uma amostra de seu favor, normalmente uma mecha de cabelo. Enquanto carregar esta amostra e continuar em bons termos com a ninfa rainha, a criatura recebe +1 de bônus de estado em todos os testes de Manufatura, testes de Performance e salvamentos de Vontade.

Se uma ninfa rainha conceder sua Inspiração a um bardo e se tornar a musa dele, ele recebe um benefício adicional dependendo do tema de sua musa: para a musa do saber, o bardo também recebe +1 de bônus de estado em todos os testes de Saber; para uma musa maestro, o bônus de estado para testes de Performance aumenta para +2 para o propósito de determinar os efeitos de composições; para a musa polímata, o bardo recebe +4 de bônus de estado em testes de perícias destreinadas; e, para todas as outras musas, o bônus de Vontade aumenta para +2 contra fadas.

Trocar Forma ◆ (polimorfia, primal, transmutação) Ninfas rainhas podem alternar entre sua forma original, similar à de uma ninfa comum do seu tipo, e qualquer forma humanoide Pequena ou Média, normalmente escolhendo uma versão de sua forma natural que possua uma aparência mais humanoide.

NÁIADE RAINHA

Náiades rainhas governam ermos imaculados em volta de lagos intocados ou outros corpos de água fresca. Canções de bardos e pinturas de artistas tendem a retratar náiades rainhas em suas formas mais humanoides, usadas durante as raras jornadas realizadas em terras civilizadas para reunir aliados ou lidar com ameaças.

A maioria das náiades rainhas trata aqueles que respeitam seus domínios com gentileza, mas são rápidas e ferozes ao eliminar inimigos. Sua beleza cegante e variedade de magias ofensivas tornam as náiades rainhas oponentes temíveis se forçadas a lutar.

NÁIADE RAINHA — CRIATURA 7

INCOMUM | CB | MÉDIO | ÁGUA | ANFÍBIO | FADA | NINFA

Percepção +18; visão na penumbra

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre; *falar com animais*

Perícias Acrobatismo +16, Atletismo +9 (+13 para Nadar), Diplomacia +20, Furtividade +14, Medicina +15, Natureza +15, Performance +20, Sobrevivência +15

For +0, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +7

Empatia Selvagem Como náiade.

Ligada à Terra

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +18, **Von** +17

PV 100; **Fraquezas** ferro frio 10; **Resistências** fogo 10

Beleza da Ninfa (aura, emoção, encantamento, mental, primal, visual) 9 metros. CD 23. Em um salvamento falho, o alvo fica atordoado 1 por este turno e sempre que começar o turno dele a até 9 metros da náiade rainha pelas próximas 24 horas, mesmo se não puder vê-la em turnos subsequentes.

Velocidade 7,5 metros, natação 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ punho aquoso +17 (acuidade, ágil, água, mágico), **Dano** 2d6+6 contundente

Magias Primais Preparadas CD 28, ataque +18; **4º** *convocar animal*, *curar*; **3º** *curar*, *prender à terra*, *rapidez*; **2º** *aspecto de árvore*, *fogo feérico*, *mensageiro animal*; **1º** *anular aroma*, *lufada de vento*, *passos velozes*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *estabilizar*, *luz*, *orientação*, *raio de gelo*

Magias Primais Inatas CD 28; **4º** *surto da maré* (à vontade; *Livro Básico* 397); **1º** *cativar*, *criar água* **Constante (2º)** *falar com animais*

Beleza Focada ◆ (emoção, encantamento, incapacitação, mental, primal, visual) Em um salvamento falho, se o alvo já estiver afetado pela beleza da náiade rainha, a imagem da rainha abrasa a mente da criatura, não permitindo outras visões e efetivamente cegando a criatura até ela ser restaurada através de *restaurar sentidos* ou efeito similar, ou até a náiade rainha escolher remover o efeito usando uma ação única que possui o traço concentração.

Cura Pela Água ◆◆ (concentração, cura, necromancia, primal) Como náiade, mas a náiade rainha pode se curar em qualquer corpo de água no domínio dela e recupera 28 PV.

Inspiração ◆◆◆ (emoção, encantamento, mental, primal)

Trocar Forma ◆ (polimorfia, primal, transmutação)

TESOURO DE NINFAS

Ninfas às vezes carregam objetos mágicos ou usam roupas ou joias encantadas, mas o maior tesouro que uma ninfa rainha pode partilhar frequentemente é a inspiração para os que buscam uma musa.

DRÍADE RAINHA (HAMADRÍADE)

Hamadríades governam uma floresta inteira, ou parte de uma floresta incrivelmente grande, liderando e protegendo todas as dríades do lugar. Hamadríades frequentemente possuem relacionamentos estranhos com fadas poderosas e mortais, trabalhando juntas de forma dualista a despeito de suas diferenças, com a hamadríade representando as maravilhas da natureza e a outra fada representando a ira da natureza.

DRÍADE RAINHA — CRIATURA 13

INCOMUM | CB | MÉDIO | FADA | NINFA | PLANTA

Percepção +25; visão na penumbra

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre; *falar com animais*

Perícias Acrobatismo +25, Atletismo +19, Diplomacia +30, Dissimulação +30, Furtividade +25, Intimidação +27, Manufatura +23 (+25 para trabalhos de madeira), Natureza +24, Performance +28, Sobrevivência +24

For +2, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +8

Empatia com a Natureza Como dríade.

Ligada à Terra

CA 35; **Fort** +24, **Ref** +26, **Von** +24

PV 220; **Fraquezas** ferro frio 10, fogo 10

Beleza da Ninfa (aura, emoção, encantamento, incapacitação, mental, primal, visual) 9 metros. CD 30. Em um salvamento falho, o alvo fica imobilizado em deslumbre por 1 minuto.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ◆ galho +27 (acuidade, mágico), **Dano** 3d12+8 contundente

Distância ◆ folhas +27 (conjuração, incremento de distância 18 metros, planta, primal), **Dano** 3d8+6 cortante

Magias Primais Preparadas CD 35, ataque +25; **7º** *convocar planta ou fungo*, *regeneração*; **6º** *corrente de relâmpagos*, *polimorfia perniciosa*, *trepadeiras emaranhadoras*; **5º** *cone de frio*, *curar*, *proteção contra morte*; **4º** *pele de pedra*, *resistir a energia*, *voar*; **3º** *muralha de espinhos*, *prender à terra*, *rapidez*; **2º** *fogo feérico*, *mensageiro animal*, *remover medo*; **1º** *anular aroma*, *lufada de vento*, *passos velozes*; **Truques Mágicos (7º)** *detectar magia*, *estabilizar*, *luz*, *orientação*, *raio de gelo*

Magias Primais Inatas CD 35, ataque +25; **8º** *silvados empaladores* (*Livro Básico* 400); **5º** *deslocamento entre árvores* (×3); **4º** *cativar* (à vontade), *sugestão* (à vontade); **3º** *emaranhar* (à vontade), *sono* (à vontade); **2º** *aspecto de árvore* (à vontade), *moldar madeira* (à vontade); **Truques Mágicos (5º)** *emaranhapé*; **Constante (4º)** *falar com plantas*

Beleza Focada ◆ (emoção, encantamento, incapacitação, mental, primal, visual) Em um salvamento falho, se o alvo já estiver afetado pela beleza da dríade rainha, ele sofre os efeitos de um salvamento falho contra *cativar*.

Inspiração ◆◆◆ (emoção, encantamento, mental, primal)

Mesclar-se com Árvore ◆◆ (primal, transmutação) Como dríade, mas a hamadríade pode entrar e sair do espaço extradimensional a partir de qualquer árvore no domínio dela e pode levar até oito outras criaturas quando o faz.

Trocar Forma ◆ (polimorfia, primal, transmutação)

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

ANIMANDO OBJETOS

A maioria dos objetos animados encontrados por aventureiros são criaturas permanentemente animadas, criadas por rituais ou animadas por infusões de energia positiva. Espíritos incansáveis, certos fantasmas e outras assombrações mortas-vivas também podem gerar objetos animados, embora em casos como o poltergeist (página 274), o que parece ser um objeto animado pode ser meramente uma força maligna usando sua magia para arremessar mobiliário como se fossem armas.

Objeto Animado

Tendo recebido algo similar à vida através do uso de rituais ou outras magias estranhas, objetos animados possuem muitas formas e servem a uma variedade de usos. Alguns exemplos de objetos animados típicos são listados abaixo. Muitas destas criaturas servem como guardiões que surpreendem aventureiros desatentos ao atacar subitamente. Outros servem como distrações para os incrivelmente ricos, simples servos criados para lidar com trabalhos estranhos ou atender a vontades incomuns.

Vassoura Animada

Vassouras animadas executam tarefas braçais de limpeza e manutenção, mas podem defender um aposento de intrusos se necessário. Estes objetos animados simples podem ser encontrados com mais frequência do que objetos mais complicados e caros.

VASSOURA ANIMADA — CRIATURA -1

N | PEQUENO | ACÉFALO | CONSTRUCTO

Percepção +3; visão no escuro

Perícias Atletismo +5

For +0, **Des** +1, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 16 (14 quando quebrada); armadura de constructo; **Fort** +3, **Ref** +6, **Von** +3

PV 6; **Dureza** 2; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno

Armadura de Constructo Como objetos normais, uma vassoura animada possui Dureza. Esta Dureza reduz qualquer dano que ela sofrer em uma quantidade igual à Dureza. Uma vez que a vassoura animada seja reduzida a menos de metade dos Pontos de Vida dela, ou imediatamente após sofrer dano por um acerto crítico, a armadura de constructo se quebra e a Classe de Armadura dela é reduzida para 14.

Velocidade 4,5 metros

Corpo a Corpo ❖ cerdas +6 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 1d4 contundente mais poeira

Poeira Uma criatura atingida pelas cerdas de uma vassoura animada deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 15 ou gasta a próxima ação dela tossindo. Mesmo se atingida por vários ataques de poeira, a criatura precisa gastar somente 1 ação tossindo para se livrar da poeira. Criaturas que não respiram são imunes a este efeito.

Armadura Animada

Armaduras animadas são usadas normalmente como guardiões ou como parceiros de treinamento em academias marciais de elite que consigam bancar a extravagância. Elas são encontradas mais frequentemente em laboratórios de magos e masmorras antigas.

ARMADURA ANIMADA — CRIATURA 2

N | MÉDIO | ACÉFALO | CONSTRUCTO

Percepção +6; visão no escuro

Perícias Atletismo +9

For +3, **Des** –3, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 17 (13 quando quebrada); armadura de constructo; **Fort** +10, **Ref** +3, **Von** +4

PV 20; **Dureza** 9; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno

Armadura de Constructo Como vassoura animada, mas reduzida para CA 13 quando quebrada.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ❖ glaive +11 (alcance 3 metros, enérgica, mágico, mortal 1d8), **Dano** 1d8+4 cortante

Corpo a Corpo ❖ manopla +9 (ágil, mágico, mão livre), **Dano** 1d6+4 contundente

Estátua Animada

Estátuas animadas frequentemente protegem criptas, pequenos altares ou áreas em estruturas governamentais onde ficam posicionadas entre estátuas normais para esconderem suas verdadeiras naturezas até que um intruso provoque sua ira. A

paranoia de aventureiros com os ataques repentinos de estátuas animadas pode levar muitos a atacar qualquer estátua encontrada, assim arruinando inofensivas e preciosas relíquias antigas.

ESTÁTUA ANIMADA — CRIATURA 3

N | MÉDIO | ACÉFALO | CONSTRUCTO | TERRA

Percepção +9; visão no escuro
Perícias Atletismo +11
For +4, **Des** –2, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 19 (15 quando quebrada); armadura de constructo; **Fort** +12, **Ref** +5, **Von** +5
PV 35; **Dureza** 6; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno
Armadura de Constructo Como vassoura animada, mas reduzida para CA 15 quando quebrada.

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ punho +11 (mágico), **Dano** 1d8+6 contundente mais Atracar

ESTÁTUA ANIMADA GIGANTE

Assim como muitas estátuas animadas humanoides de tamanho Médio, as estátuas animadas gigantes protegem locais importantes, mas seu tamanho e poder maior as tornam mais úteis em grandes cofres, câmaras espaçosas e locais abertos. Objetos animados desta força e tamanho são ideais para tarefas e responsabilidades normalmente executadas por golens, e objetos animados mais poderosos são quase desconhecidos.

ESTÁTUA ANIMADA GIGANTE — CRIATURA 7

N | ENORME | ACÉFALO | CONSTRUCTO | TERRA

Percepção +13; visão no escuro
Perícias Atletismo +17
For +6, **Des** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 26 (22 quando quebrada); armadura de constructo; **Fort** +17, **Ref** +10, **Von** +9
PV 100; **Dureza** 10; **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, mental, necromancia, paralisado, sangramento, veneno
Armadura de Constructo Como vassoura animada, mas reduzida para CA 22 quando quebrada.

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ❖ punho de pedra +19 (mágico), **Dano** 2d12+6 contundente mais Atracar
Distância ❖ carvão flamejante +12 (fogo, incremento de distância 24 metros, mágico), **Dano** 2d6+6 contundente mais 2d8 de fogo
Braseiro A estátua carrega um grande braseiro cheio de carvão quente. Para realizar Golpes de carvão flamejante ou usar Queimar Vivo, a estátua deve estar segurando o braseiro em uma mão ou tê-lo ao alcance. Em vez de mirar a estátua com um ataque, uma criatura pode mirar diretamente no braseiro. O braseiro possui a mesma CA e salvamentos que a estátua. Causar 15 de dano de frio ao braseiro ou encharcá-lo com pelo menos 8 litros de água apaga o carvão. Isto impede a estátua de usar Queimar Vivo e faz os ataques à distância dela não mais causarem 2d8 de dano de fogo.
Queimar Vivo ❖ (fogo) A estátua esfacela uma criatura que ela tenha agarrada nos carvões quentes de seu braseiro. O alvo sofre 3d8 de dano de fogo e 1d8 de dano persistente de fogo.

TESOUROS PROTEGIDOS

Objetos animados são constructos acéfalos. Isso os torna incapazes de compreender o valor de um tesouro, portanto, eles frequentemente são usados como guardiões de cofres ou repositórios de preciosidades. Nestes casos, os tesouros protegidos podem variar imensamente, mas devem ser de um valor apropriado ao nível do objeto animado.

ARREMESSADORES DE SUJEIRA

Ofalths preferem permanecer em pilhas de estrume e esgotos, pois em tais ambientes eles possuem uma constantemente renovada fonte de comida e de lixo para arremessar em oponentes. Um ofalth encontrado fora de tais ambientes imundos não pode arremessar lixo como um ataque a distância a menos que arranque pedaços de lixo do próprio corpo. Cada vez que o fizer, ele sofre 2d6 de dano.

Ofalth

Encontrados em fossas de castelos, lixões e esgotos de cidades, acredita-se que ofalths são primos dos tremeluzentes. Mas enquanto os tremeluzentes são montes vivos de vegetação encharcada, ofalths são montes vivos de matéria de uma fonte inteiramente mais desagradável: estes monstros são amálgamas de 2,70 metros de detritos úmidos, esgoto e lixo com longos braços tentaculares e pernas robustas. Pode ser difícil dizer onde o corpo de um ofalth termina e onde começa o conteúdo fétido da fossa onde chafurdam. Eles se movem por montes de lixo em busca de material orgânico em sua busca incessante para saciar sua fome.

Embora ofalths possuam um intelecto limitado, eles ainda exibem uma curiosidade maligna. Não é incomum que dissequem sua presa após ela ter sucumbido à sua doença devastadora — uma aflição terrível e aptamente nomeada que faz o sangue de sua vítima sair por seus poros. Quando um ofalth consegue capturar uma vítima viva, ele pode torturar sua comida consumindo-a pedaço por pedaço enquanto ela grita por misericórdia.

Os domínios dos ofalths normalmente se sobrepõem com o dos otyughs, que por sua vez temem estas aberrações – embora ocasionalmente se juntem em grupos para derrubar um ofalth e devorar a sua carne borrachuda, considerada uma iguaria. Os ofalths, por outro lado, parecem apreciar bastante rasgar otyughs pedaço por pedaço. Eles são conhecidos por manter um otyugh capturado vivo por dias ou semanas, forçando-o a suportar o cheiro enjoativo de seu próprio corpo em decomposição antes que o ofalth se alimente.

OFALTH — CRIATURA 10

CM | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +18; visão no escuro

Idiomas Comum (incapaz de falar qualquer idioma)

Perícias Atletismo +23, Furtividade +19 (+23 em lixo e detritos)

For +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –2

Pilha de Lixo Quando não estiver em perigo, um ofalth pode passar 1 minuto se ajeitando como uma pilha de 3 metros que parece um amontoado de lixo. Quando o faz, o ofalth recebe +2 de bônus de circunstância na CA, mas não pode usar ações de ataque, manuseio ou movimento. Uma criatura que entrar na área do amontoado de lixo ou interagir com ele deve tentar um salvamento contra o fedor pútrido do ofalth e a doença chorume miserável. Um ofalth pode deixar esta forma usando uma ação única.

CA 31; **Fort** +22, **Ref** +17, **Von** +18

PV 170, chafurdar imundície; **Imunidades** doença, veneno

Chafurdar Imundície Um ofalth adquire cura acelerada 2 quando estiver numa área com grande concentração de detritos, excremento ou sucata, como em uma pilha de lixo ou esgoto.

Fedor Pútrido (aura) 9 metros. Uma criatura que entrar na aura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 28 ou fica enjoada 1 até o final do turno dela (mais lento 1 pelo mesmo tempo em que ficar enjoada em uma falha crítica). Enquanto estiver na aura, uma criatura afetada sofre –2 de penalidade de circunstância em salvamentos contra doença e para recuperar-se da condição enjoado. Uma criatura que obtiver sucesso no salvamento fica temporariamente imune por 1 minuto.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +23 (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+13 contundente mais chorume miserável

Distância ❖ jogar resíduo +19 (incremento de distância 9 metros), **Dano** 2d10+7 contundente mais chorume miserável

Chorume Miserável (doença) **Salvamento** Fortitude CD 26; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1 dia); **Estágio 2** 2d8 de dano persistente de sangramento a cada hora e enfraquecido 1 (1 dia); **Estágio 3** 2d8 de dano persistente de sangramento a cada hora e enfraquecido 2 (1 dia)

Ogro

Ogros incorporam a brutalidade, a violência amoral e a crueldade. Possuindo 3 metros de altura e densos músculos, ogros são tão fortes quanto são cruéis. Eles são sádicos que apreciam mortes sem remorsos, tortura, degradação e mutilação em todas as suas formas. Embora prefiram descarregar seus surtos violentos em humanoides menores — quanto menores e mais bonitos, melhor — ogros prometem um destino horrível a qualquer um que seja azarado o suficiente para cair em suas mãos carnudas. Mas apesar de toda sua criatividade em desenvolver métodos violentos cada vez mais complexos, ogros frequentemente são muito burros para perceber que seus joguetes não possuem a mesma resistência robusta e alta tolerância à dor que eles, então a maioria de seus cativos morre mais cedo do que os ogros desejam. Entretanto, tal destino é, talvez, preferível, pois aqueles que sobrevivem muito como brinquedos dos ogros sofrem duradouras cicatrizes mentais desse horrível abuso. Um cativo capaz de manter sua sanidade às vezes consegue enganar os brutos prometendo tesouros, cativos mais carnudos ou outras diversões rudimentares, aproveitando-se do intelecto limitado do ogro para inventar oportunidades para escapar.

Ogros são criaturas sociais apenas no sentido mais depravado. Eles se reúnem em grupos chamados famílias, embora seus membros nem sempre sejam parentes de sangue. Ogros praticam incesto regularmente, acreditando que isto gera laços familiares mais fortes e várias gerações de endogamia concederam à maioria destes monstros terríveis deformidades ou mutações. O ogro mais poderoso em qualquer família é o "chefe" — normalmente o patriarca ou matriarca da família — enquanto os outros familiares aprendem a obedecer ou arriscam ser brutalizados pelos parentes leais do chefe. Ogros vivem em cavernas, ruínas, ou cabanas dilapidadas próximas o suficiente de assentamentos humanoides ou trilhas de animais para facilitar ataques. Estes covis são imundos e frequentemente contêm evidências facilmente reconhecíveis de sua depravação.

Tesouro de Ogros

Viveiros ogros são abatedouros medonhos cheios de membros decepados, refugos e cozidos duvidosos. Às vezes ogros usam coisinhas brilhantes como joias e apreciam armas e armaduras intimidadoras, especialmente as que forem grandes o bastante para o seu uso.

Ogro Combatente

Os mais simples dos ogros são montes de músculos com pequenos olhos odiosos, aparência deformada e corpos malformados. Sempre querendo destruição e matança, ogros combatentes são rápidos em se voltar contra seus parentes quando faltam povos menores para atormentar, então os seus líderes fazem o melhor possível para mantê-los constantemente distraídos com novas oportunidades de saques e invasões.

Ogro Combatente — Criatura 3

CM | Grande | Gigante | Humanoide

Percepção +5; visão no escuro
Idiomas Jotun
Perícias Atletismo +12, Intimidação +9
For +5, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –2
Itens azagaia (6), gancho ogro, gibão de peles

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +6, **Von** +5
PV 50

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ gancho ogro +12 (alcance 3 metros, derrubar, mortal 1d10), **Dano** 1d10+7 perfurante
Distância ◆ azagaia +6 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+7 perfurante

Ogro Glutão

Ogros glutões levam o ato da alimentação a um extremo horripilante, tornando-se capazes de estender ainda mais suas bocas cavernosas para engolir um halfling inteiro. Histórias de ogros glutões sendo enganados para comer escudos de bordas afiadas ou barris cheios

GANCHOS OGROS

Ogros são conhecidos por usarem imensas picaretas curvas chamadas ganchos ogros. Estas armas incomuns custam 1 po, causam 1d10 de dano perfurante, possuem Volume 2 e requerem duas mãos para serem usadas. Ganchos ogros pertencem ao grupo de armas das picaretas e possuem os traços de arma derrubar e mortal d10.

de carne envenenada são comuns, mas tais contos são de pouco consolo para os que são engolidos inteiros por estes gigantes vorazes. Além de seus modos alimentares sádicos, ogros glutões possuem uma perturbadora tendência a inventar "jogos" violentos que são pouco mais do que tormentos prolongados. Entretanto, vencer um ogro segundo as regras do jogo dele o frustra ou enfurece de tal forma que gera uma enorme balbúrdia — frequentemente provendo distração suficiente para uma fuga.

OGRO GLUTÃO — CRIATURA 4

CM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Jotun

Perícias Atletismo +12, Intimidação +10, Sobrevivência +6

For +6, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –2

Itens armadura de couro, machado longo

CA 18; **Fort** +14, **Ref** +7, **Von** +6

PV 70

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ❖ machado longo +14 (alcance 3 metros, amplitude), **Dano** 1d12+8 cortante

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +14, **Dano** 1d8+8 perfurante mais Atracar e banquete do glutão

Arremetida do Glutão ❖❖ O ogro glutão Anda duas vezes e realiza um Golpe de mandíbulas. Se causar dano a uma criatura viva com este Golpe, os Pontos de Vida temporários que ele recebe de banquete do glutão são aumentados para 2d4.

Banquete do Glutão Se o ogro glutão causar dano a uma criatura viva com seu Golpe de mandíbulas, ele recebe 1d4 Pontos de Vida temporários por 1 minuto.

Engolir Inteiro ❖ (ataque) Pequeno, 2d4+4 contundente, Ruptura 14

OGRO CHEFE

Na sociedade ogra, o poder não somente ganha o jogo — ele também dita as regras. O ogro mais forte e mais violento em uma família (na maioria dos casos, os dois traços pertencem ao mesmo ogro) é, invariavelmente, o chefe. Rápidos em enganchar oponentes caídos com suas armas, mesmo outros ogros temem a repercussão do desgosto de um ogro chefe. Quando um ogro chefe emite comandos, os outros membros da família rapidamente correm para obedecer.

OGRO CHEFE — CRIATURA 7

CM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepção +12; visão no escuro

Idiomas Comum, Jotun

Perícias Atletismo +16, Furtividade +11, Intimidação +16

For +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

Itens azagaia (6), *gancho ogro +1*, placa peitoral

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +15

PV 130

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *gancho ogro* +19 (alcance 3 metros, derrubar, mortal 1d10), **Dano** 1d10+11 perfurante

Distância ❖ azagaia +12 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+11 perfurante

Berrar Comando ❖ (auditivo, linguístico, mental) O ogro chefe emite um comando para apressar os companheiros dele. Cada ogro aliado que ouvir e compreender este comando fica acelerado até o final do próximo turno desse aliado, mas pode usar a ação extra somente para Andar ou Dar um Passo.

Gancho Varredor ↻ **Acionamento** O ogro chefe obtém sucesso em Derrubar uma criatura usando um gancho ogro. **Efeito** O ogro chefe realiza um Golpe de gancho ogro contra a criatura derrubada.

Orc

Orcs são humanoides monstruosos e violentos que vivem pela lei do mais forte. Eles se reúnem em brutais bandos de guerra, sejam grandes ou pequenos, dizimando e roubando os que forem azarados o suficiente para estarem em seu caminho. Incontáveis pequenos assentamentos, entrepostos e fortes caíram nas mãos de saqueadores orcs, cuja fecundidade e destrutividade pura deixam uma marca inegável nas terras que conquistam. Sobreviventes de invasões orcs possuem chances iguais de tornarem-se escravos ou comida para as bestas de guerra dos orcs. Atrocidades impronunciáveis aguardam quaisquer forasteiros trazidos para os acampamentos orcs e, para muitos, a morte é um resultado bem mais preferível à captura por essas cruéis criaturas.

Fisicamente, orcs são mais altos que a maioria dos humanoides e parecem feitos especialmente para a violência, possuindo uma carne dura, ossos resistentes e músculos férreos. Entretanto, apesar de toda a sua aparência resistente, os orcs estão longe de serem invencíveis. Eles não possuem a disciplina para conduzir campanhas em larga escala, por exemplo, e normalmente perdem a cabeça no calor da batalha. Mesmo sua pele forma cicatrizes com facilidade — embora isto seja uma fonte de orgulho para o povo orc, já que as consideram provas de força e experiência em batalha. Para orcs, os desenhos de ferimentos antigos são tanto uma medalha de orgulho e honra quanto qualquer inimigo decapitado ou troféu clamado.

Os orcs são um povo de paixões violentas em tudo o que fazem, não apenas a guerra. Laços de sangue são especialmente fortes entre eles e linhagem é algo muito importante. Os bandos orc mais fortes normalmente são compostos de irmãos e irmãs mais do que de armas; orcs lutam mais quando estão protegendo seus próprios parentes, e combatentes orcs irão lutar incansavelmente para vingar um membro da família caído. Entretanto, esta ênfase em linhagens não é algo simplesmente altruísta e sim uma faca de dois gumes. Orcs que perderam suas famílias são rebaixados para o fundo do totem do clã e mesmo um chefe famoso pode tornar-se impotente da noite para o dia caso seus parentes não estejam lá para apoiá-lo.

A natureza caótica e fracionária da cultura orc resulta em uma grande variedade de crenças, superstições e legados entre diferentes clãs. Esta divergência cultural causa muitos conflitos internos entre os bandos orcs, em muitos casos prevenindo a ascensão de nações maiores. Isto também pode frustrar muitas tentativas de diplomacia, pois os tabus de um bando podem ser práticas comuns e amplamente aceitas entre outros. Navegar pela cultura de um bando específico frequentemente pode ser a diferença entre a vida e a morte para os que lidam com orcs fora do campo de batalha. Embora orcs, por regra, raramente lidem com forasteiros, eles reconhecem o benefício do comércio e voluntariamente trocam recursos com outros povos violentos como hobgoblins, drow e muitos humanos inescrupulosos.

Montarias Megafaunas

Orcs são conhecidos por cavalgar bestas estranhas e temíveis, particularmente exemplares de megafauna como lobos gigantes (página 243) e smilodontes (página 177). Dada a oportunidade, orcs também alistam dragonetes, mantícoras e qualquer coisa grande e assustadora o suficiente para se adequar às suas necessidades.

Orc Bruto

Se exércitos orcs raramente são bem organizados, este problema provavelmente pode ser traçado aos furiosos e indisciplinados brutos que formam o grosso dos bandos de guerra orc.

Orc Bruto — **Criatura 0**

CM | Médio | Humanoide | Orc

Percepção +5; visão no escuro
Idiomas Órquico
Perícias Atletismo +5, Intimidação +2
For +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Itens adaga de soco órquica (2), azagaia (3), placa peitoral de má qualidade

DEUSES DA GUERRA

Orcs adoram divindades violentas que apoiam seus instintos assassinos, principalmente Rovagug, mas também Lamashtu e Gorum e, às vezes. lordes demônios como Nurgal e Shax.

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +2
PV 15

Ferocidade ↻

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ adaga de soco órquica +7 (ágil, desarmar), **Dano** 1d6+3 perfurante
Corpo a Corpo ❖ punho +7 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+3 contundente
Distância ❖ azagaia +4 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+3 perfurante

ORC COMBATENTE

O orc combatente típico é um lutador violento familiar a muitos aventureiros. Orcs combatentes lutam por seu clã, riquezas e — talvez acima de tudo –glória pessoal.

ORC COMBATENTE — CRIATURA 1

CM | MÉDIO | HUMANOIDE | ORC

Percepção +6; visão no escuro
Idiomas Órquico
Perícias Atletismo +7, Intimidação +4, Sobrevivência +4
For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Itens azagaia (4), espada curta (2), placa peitoral, quebra-pescoço órquico

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +4
PV 23
Ataque de Oportunidade ↻
Ferocidade ↻

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ quebra-pescoço órquico +7 (amplitude, enérgica), **Dano** 1d8+4 cortante
Corpo a Corpo ❖ espada curta +7 (ágil, versátil Pf), **Dano** 1d6+4 cortante
Corpo a Corpo ❖ punho +7 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+4 contundente
Distância ❖ azagaia +5 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+4 perfurante

ORC CHEFE DE GUERRA

Quando orcs atacam, o mais forte é escolhido como líder, apoiado por seus irmãos, irmãs e outros parentes próximos.

ORC CHEFE DE GUERRA — CRIATURA 2

CM | MÉDIO | HUMANOIDE | ORC

Percepção +11; visão no escuro
Idiomas Comum, Órquico
Perícias Atletismo +8, Intimidação +6, Sobrevivência +5
For +4, **Des** +2, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +2
Itens azagaia (6), clava pesada, gibão de peles

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +6, **Von** +7
PV 32
Ataque de Oportunidade ↻
Ferocidade ↻

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ clava pesada +10 (empurrar, oscilante), **Dano** 1d10+4 contundente
Corpo a Corpo ❖ punho +10 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+4 contundente
Distância ❖ azagaia +8 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+4 perfurante
Brado de Batalha ❖ (auditivo, concentração, emoção, mental) Berrando poderosamente, o chefe de guerra concede a si e a todos os orcs aliados a até 18 metros +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano até o início do próximo turno do orc chefe de guerra.

Otyugh

Lordes dos esgotos, lixões e aterros, otyughs são monstruosidades imundas que andam sobre três pernas massivas em busca de lixo ou refugos saborosos. Eles usam dois tentáculos farpados para agarrar e rasgar enquanto são guiados por um terceiro tentáculo equipado com uma proliferação de olhos na ponta. O otyugh é perfeitamente adaptado a uma vida em ambientes nojentos e estreitos, onde usam seus apêndices para ver dentro de lugares apertados e agarrar presas ocultas.

A maioria assume que otyughs originalmente evoluíram em pântanos e mudaram-se para os esgotos conforme a civilização avançava sobre seus habitats naturais. Verdade ou não, agora eles são um dos maiores predadores nestes ambientes úmidos. Otyughs são territoriais, mas são conhecidos por formar coletividades dispersas — chegando ao ponto de dar a si mesmos títulos que soem importantes como "rei do refugo" e "duquesa do lodo" para indicar seu posto e posição em seu submundo lamacento.

Aqueles que encontram um otyugh podem ficar surpresos ao ouvi-los falar, gritando para os intrusos saírem de seu lar pútrido ou demandando tributo na forma de lixo ou outros prêmios de natureza duvidosa.

OTYUGH — CRIATURA 4

N | GRANDE | ABERRAÇÃO

Percepção +10; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +14, Furtividade +8 (+11 no covil)
For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –2

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +8, **Von** +10
PV 70; **Imunidades** doença
Fedor (aura, olfativo) 12 metros. Uma criatura que entrar na aura deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 20 ou fica enjoada 1 (mais lenta 1 pela mesma duração em uma falha crítica). Em um sucesso, a criatura fica temporariamente imune aos efeitos de enjoado e lento deste fedor por 1 hora. Independentemente do salvamento, enquanto estiverem na aura, criaturas sofrem –2 de penalidade de circunstância em salvamentos contra doenças. O fedor de um otyugh é devido a resíduos e rejeitos nos quais ele chafurda, portanto, limpar a criatura por completo (com *criar água* e esfregando bastante, por exemplo) desativa a aura, enquanto um nariz suficientemente tapado permite um indivíduo evitar exposição ao fedor.

Velocidade 6 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +14, **Dano** 2d6+6 perfurante mais febre imunda
Corpo a Corpo ❖ tentáculo +14 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d6+6 contundente mais Atracar
Constrição ❖ 1d6+6 contundente, CD 22
Febre Imunda (doença) As condições enjoado e inconsciente de febre imunda não são melhoradas por conta própria até a doença ser curada. **Salvamento** Fortitude CD 20; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1d4 horas); **Estágio 2** enjoado 1 (1 dia); **Estágio 3** enjoado 1 e lento 1 enquanto permanecer enjoado (1 dia); **Estágio 4** inconsciente (1 dia); **Estágio 5** morto
Reposicionar ❖ O otyugh tenta mover todas as criaturas que ele possui agarradas para outros espaços dentro do alcance dos tentáculos dele, rolando um único teste de Atletismo e comparando o resultado contra a CD de Fortitude de cada criatura. Em uma falha, a criatura permanece no lugar e, em uma falha crítica, ela deixa de estar agarrada.

OTYUGH "DE ESTIMAÇÃO"
Otyughs chafurdam alegremente e consomem o lixo de outras criaturas, tornando-os sistemas de eliminação eficientes (e ecológicos) para aqueles audazes o suficiente para tentar isto. Entretanto, o problema que os cuidadores dos otyughs rapidamente encontram é a dificuldade de fornecer refugo o suficiente para impedir que essas criaturas quase insaciáveis vaguem para fora de seus viveiros miasmáticos.

PÉGASOS CORROMPIDOS

Quando uma força malévola dos planos inferais, praga necromântica ou outra influência sinistra espalha-se pelos ermos, os pégasos que lá habitam podem ser corrompidos. Estes pégasos neutros e maus possuem as mesmas estatísticas dos apresentados aqui, mas são muito mais violentos e cruéis.

PÉGASO

O pégaso é um cavalo alado valorizado por sua capacidade de servir como montaria aérea. Infelizmente para os que desejam um pégaso treinado como montaria, eles são criaturas selvagens e não aceitam prontamente nem mesmo cavaleiros bem-intencionados. Pégasos ativamente resistem a serem montados ou controlados por criaturas malignas, e tentam derrubar um cavaleiro indesejado a cada oportunidade. Um pégaso comum mede 1,80 metros de altura na cernelha, pesa 750 quilos e possui uma envergadura de 6 metros.

Pégasos são bestas altamente inteligentes e possuem um forte sentimento de orgulho e honra. A melhor forma de atrair um pégaso é falando com gentileza e educação, e oferecendo presentes apropriados a uma criatura tão majestosa. Pretensos cavaleiros que buscam uma montaria para uma boa causa ou tarefa virtuosa têm mais facilidade de convencer um pégaso a conceder seu favor. Independente disto, um pégaso nunca aceita sela ou arreios, por razões tanto práticas (uma sela de um cavalo comum interfere com suas asas) quanto puramente egoístas.

Nos ermos, pégasos vivem em pequenos rebanhos e estabelecem territórios em montanhas remotas onde ficam relativamente seguros de caçadores e escravagistas. Eles amadurecem na mesma velocidade que cavalos e podem até procriar com outros equinos, embora o resultado de tais uniões normalmente seja um potro com os traços de seu progenitor menos mágico. Em ocasiões raras, a progênie de um pégaso e um unicórnio pode resultar em um unicórnio alado com características de ambos os progenitores e um senso incomparável de retidão.

Alguns pégasos carregam em si o sangue de um ancestral poderoso e heroico. Estes campeões dentre os pégasos dedicam suas longas vidas à busca pela justiça. Eles possuem poderosas habilidades sobrenaturais para auxiliá-los nesta luta, como resistência a fogo e veneno, imunidade a petrificação e ataques de cascos sagrados.

PÉGASO — CRIATURA 3

NB | GRANDE | BESTA

Percepção +12; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum (incapaz de falar qualquer idioma)
Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +10
For +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +7
PV 55
Pinote ↻ CD 19

Velocidade 12 metros, voo 24 metros
Corpo a Corpo ◆ casco +10, **Dano** 1d8+5 contundente
Corpo a Corpo ◆ asa +10 (ágil), **Dano** 1d6+5 contundente
Auxiliar a Montar ◆ **Requerimentos** O pégaso está Voando sem um cavaleiro. **Efeito** O pégaso Voa. A qualquer momento durante o movimento, ele pode permitir uma criaturas voluntária adjacente a Montá-lo. Essa criatura deve usar uma reação para fazê-lo.
Galopar ◆◆ O pégaso usa 2 ações de movimento, que podem ser usadas para Andar ou Voar. Ele recebe +6 metros de bônus de circunstância na Velocidade durante estes movimentos.

Pesadelo

Pesadelos são equinos flamejantes que agem como arautos da morte.

PESADELO — CRIATURA 6

NM | GRANDE | BESTA | ÍNFERO

Percepção +14; visão no escuro
Idiomas Abissal, Daemônico, Infernal
Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +16, Intimidação +14, Sobrevivência +12
For +6, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2
Fumaça (aura) 4,5 metros. O pesadelo continuamente exala uma fumaça negra que cria ocultação em uma aura ao redor dele. Pesadelos e seus cavaleiros podem ver através desta fumaça. Uma criatura que começar o turno dela na área fica enjoada 2 (Fortitude CD 23 anula) e fica temporariamente imune ao enjoo da fumaça por 1 minuto. O pesadelo, o cavaleiro dele, qualquer criatura prendendo a respiração (ou que não precisar respirar) e qualquer criatura imune a veneno são imunes ao efeito de enjoo da aura, mas não à ocultação.

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +15, **Von** +12
PV 100; **Resistências** fogo 10

Velocidade 12 metros, voo 27 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +16 (mágico, maligno), **Dano** 2d10+6 perfurante mais 1d6 maligno
Corpo a Corpo ◆ casco +16 (ágil, fogo, mágico, maligno), **Dano** 1d8+6 contundente mais 1d6 maligno e 1d8 de fogo
Magias Divinas Inatas CD 24; **7º** *salto planar* (somente em si e seu cavaleiro)
Galope Flamejante ◆◆ (fogo) O pesadelo Anda ou Voa até o triplo da Velocidade dele. Os cascos dele explodem com chamas intensas, causando 3d6 de dano de fogo (Reflexos básico CD 24) a cada criatura diferente do cavaleiro do pesadelo aos quais o pesadelo ficar adjacente em algum momento durante o galope (somente uma vez por criatura).

PESADELOS COMO MONTARIAS

Pesadelos permitem que apenas as criaturas mais malignas os cavalguem e são parceiros voluntários na destruição infligida por essas criaturas. Estrigas da noite são particularmente conhecidas por se associarem com pesadelos.

PESADELO MAIOR

O enorme pesadelo maior é uma variedade mais perigosa do pesadelo comum, particularmente valorizado por sua habilidade de invadir outras realidades com seu cavaleiro.

PESADELO MAIOR — CRIATURA 11

NM | ENORME | BESTA | ÍNFERO

Percepção +22; visão no escuro
Idiomas Abissal, Daemônico, Infernal
Perícias Acrobatismo +23, Atletismo +24, Intimidação +22, Sobrevivência +20
For +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +5, **Car** +3
Fumaça (aura) 6 metros. Como pesadelo, mas CD 28.

CA 31; **Fort** +25, **Ref** +24, **Von** +21
PV 200; **Resistências** fogo 15

Velocidade 18 metros, voo 36 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +24 (mágico, maligno), **Dano** 2d10+11 perfurante mais 1d6 maligno
Corpo a Corpo ◆ casco +24 (ágil, fogo, mágico, maligno), **Dano** 1d8+11 contundente mais 1d6 maligno e 2d8 de fogo
Magias Divinas Inatas CD 30; **7º** *passeio etéreo* (somente em si e seu cavaleiro), *salto planar* (somente em si e seu cavaleiro)
Atropelar ◆◆◆ Grande ou menor, pata, CD 30
Galope Flamejante ◆◆ (fogo) Como pesadelo, mas 6d6 de dano de fogo e CD 30.

TESOURO DE POLTERGEISTES

Um poltergeist precisa de itens para arremessar e, com séculos de uso, apenas objetos duráveis sobrevivem aos seus surtos. Louça de prata, machadinhas e livros podem ser encontrados na coleção de um poltergeist.

SONO PERTURBADO

Poltergeistes frequentemente se formam quando seu túmulo é profanado pela construção de uma residência. Isto normalmente é um acidente, mas algumas criaturas malignas buscam tais túmulos, intencionalmente criando poltergeistes para servirem como guardiões.

Poltergeist

Quando uma criatura morre e, por qualquer razão, seu espírito não consegue ou não quer deixar o local de sua morte, ele pode se manifestar como um poltergeist: um incansável espírito invisível que ainda é capaz de manipular objetos físicos. Muitos poltergeistes pereceram de uma forma que resultou ou levou a um trauma emocional extremo.

POLTERGEIST — CRIATURA 5

OM | MÉDIO | ESPÍRITO | INCORPÓRE | MORTO-VIVO

Percepção +11; visão no escuro

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +15, Furtividade +14, Intimidação +15

For –5, **Des** +5, **Con** +0, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +4

Ligado ao Lugar Um poltergeist é ligado a um lugar e não pode se afastar a mais de 36 metros do local onde foi criado ou formado. Alguns poltergeistes são em vez disso ligados a uma sala, construção ou área similar.

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +14, **Von** +13

PV 55, rejuvenescimento; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno; **Resistências** todo dano 5 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico)

Invisibilidade Natural Um poltergeist é naturalmente invisível. Ele se torna visível somente quando usar Assustar.

Rejuvenescimento (necromancia, ocultista) Quando um poltergeist é destruído, ele se reforma, completamente curado, onde foi destruído, após 2d4 dias. Um poltergeist pode ser permanentemente destruído somente se alguém determinar a razão para a existência dele e solucionar o que quer que impeça o espírito de descansar.

Defesa Telecinética ↻ Acionamento Uma criatura se aproxima a 3 metros ou menos do poltergeist. **Efeito** O poltergeist realiza um Golpe de objeto telecinético contra a criatura acionadora.

Velocidade voo 6 metros

Distância ❖ objeto telecinético +13 (evocação, incremento de distância 18 metros, mágico, ocultista), **Dano** 2d12 contundente, cortante ou perfurante (dependendo do objeto)

Magias Ocultistas Inatas CD 23, ataque +13; **3º** *manobra telecinética (à vontade)*; **Truques Mágicos (3º)** mão mística

Assustar ❖ (concentração, emoção, incapacitação, medo, mental) **Requerimentos** O poltergeist deve estar invisível. **Efeito** O poltergeist fica visível, aparecendo como um humanoide esquelético fantasmagórico. Cada criatura a até 9 metros deve tentar um salvamento de Vontade CD 21, ficando assustada 2 em uma falha. Em uma falha crítica, ela também fica fugindo enquanto estiver assustada. Em um sucesso, a criatura fica temporariamente imune por 1 minuto. No começo do próximo turno dele, o poltergeist fica invisível novamente.

Tempestade Telecinética ❖❖ (concentração, evocação, ocultista) O poltergeist arremessa telecineticamente vários objetos pequenos, como dúzias de prataria ou livros, espalhando-os entre múltiplos adversários ou direcionando-os em um alvo.

Quando este efeito for espalhado entre múltiplos adversários, o poltergeist realiza um Golpe de objeto telecinético sofrendo –2 de penalidade contra cada criatura a até 9 metros. Isto conta como um ataque para a penalidade por ataques múltiplos do poltergeist, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

Quando este efeito possuir somente um alvo, o poltergeist realiza um Golpe de objeto telecinético contra o alvo, e o dano aumenta para 3d12. Ele causa 1d12 de dano em uma falha, e nenhum dano em uma falha crítica.

Polvo Gigante

Polvos gigantes são encontrados no coração de oceanos profundos e sombrios.

POLVO GIGANTE — CRIATURA 8

N | ENORME | ANIMAL | AQUÁTICO

Percepção +15; visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +17, Atletismo +20, Furtividade +17

For +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –3, **Sab** +3, **Car** –2

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +17, **Von** +15

PV 135; **Resistências** frio 10

Velocidade 4,5 metros, natação 12 metros; compressão

Corpo a Corpo ◆ braço +20 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+9 contundente mais Atracar

Corpo a Corpo ◆ bico +20, **Dano** 2d8+9 perfurante mais veneno de polvo gigante

Braços Contorcidos ◆◆ O polvo gigante faz até quatro Golpes com braços diferentes, cada um contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do polvo, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados. Se o polvo usar a ação Atracar em sequência, ele Atraca qualquer quantidade de criaturas que tiver atingido com Braços Contorcidos.

Compressão Um polvo gigante pode mover-se através de uma lacuna de pelo menos 60 centímetros de largura sem se Espremer, e pode se Espremer através de uma lacuna de pelo menos 30 centímetros de largura.

Constrição ◆ 1d8+9 contundente

Jato ◆◆ (movimento) O polvo se move pela água até 60 metros em linha reta sem acionar reações.

Nuvem de Tinta ◆ O polvo emite uma nuvem de tinta negra em uma emanação de 9 metros. Esta nuvem não possui efeito fora da água. Criaturas dentro da nuvem de tinta ficam indetectadas e não podem usar o sentido do olfato. A nuvem se dissipa após 1 minuto. O polvo não pode usar Nuvem de Tinta novamente por 2d6 rodadas.

Veneno de Polvo Gigante (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 26; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 2d6 de dano de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 2** 2d6 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno, desajeitado 2 e desprevenido (1 rodada)

COVIS DE POLVOS GIGANTES

Polvos gigantes preferem estabelecer covis em naufrágios, recifes de corais ou cavernas subterrâneas onde podem usar a vantagem dos espaços confinados para a sua proteção. Polvos gigantes, como seus parentes menores, gostam de adornar e decorar seus covis com objetos encontrados — muitos, no caso do polvo gigante, são armas e escudos mágicos ou obras de arte resgatadas de navios afundados ou aventureiros derrotados.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

O QUE É UM KAMI?

As criaturas espirituais conhecidas coletivamente como kami originalmente eram protetoras do mundo natural, especialmente das coisas incapazes de protegerem a si mesmas. Entretanto, suas funções se expandiram com o tempo e agora os protetores kami estendem seus serviços para incluir estruturas e itens artificiais. Em teoria, qualquer animal, planta, objeto ou local pode ser servido por seu próprio kami, mas nem todos já foram abençoados com tal proteção. A classificação de quais objetos merecem a proteção kami – e quais não – é confusa e complicada para todos, exceto os kami, que consideram seu sistema organizacional perfeitamente lógico.

Poracha

Porachas são bestas felinas nativas da mística Floresta dos Espíritos em Tian Xia. Em sua forma natural, estas criaturas graciosas de oito pernas possuem uma camada grossa de pelos com linhas de verde oliva, mas raramente são vistas assim. Mesmo os porachas mais jovens são capazes de esconder-se dentro de objetos, tornando-os incrivelmente evasivos e raramente vistos exceto em seus próprios termos. Como porachas podem mesclar-se tão facilmente com a floresta e emergir de seus cantos escuros em um instante, locais supersticiosos acreditam que estas bestas tenham relação com os kami — espíritos naturais que incorporam árvores, pedras e outros elementos individuais da natureza na Floresta dos Espíritos. A verdade é que, embora porachas frequentemente associem-se com os kami, eles são sua própria ninhada de monstros misteriosos com poderes sobre o tempo e o espaço, o que os coloca à parte de espíritos naturais.

O traço mais icônico de um poracha é sua habilidade de dobrar a realidade para teleportar, ou saltar, pequenas distâncias. Mas um poracha também pode se refugiar dentro de objetos, permitindo que durma com segurança em seu interior. Como um poracha vivencia o tempo muito lentamente enquanto escondido dentro de objetos, ele pode hibernar no interior de um por períodos extensos. Após despertar, o poracha parte para brincar no mundo vivo. Porachas gostam especialmente de descansar dentro de marcos quilométricos de estradas, para maximizar suas chances de cruzar com viajantes.

Porachas raramente vagam por terras ocupadas por humanoides, preferindo a companhia dos kami e seu habitat natural na Floresta dos Espíritos. Embora apreciem uma conversa ocasional, eles são extremamente sensíveis ao som; eles falam suavemente e solicitam o mesmo de quem fala com eles. Seus territórios se espalham por vastas faixas de mata, tornando-os aliados ideias para caçadores ou caçadores de tesouros que, de outra forma, ficariam perdidos entre as árvores densas. Mas porachas são um tanto inconstantes, e normalmente demandam favores inescrutáveis em troca de seu auxílio, tais como plantar uma muda rara em uma gruta em particular ou erradicar uma espécie invasiva de monstro ao redor de sua fonte de água preferida. Tentar coagir ou enganar um poracha a servi-lo é algo perigoso e pouco aconselhável, pois estas bestas sagradas possuem muitos amigos da sua própria espécie e entre os kami. Embora normalmente não viajem em grupos, porachas sabem onde encontrar outros membros do seu povo em tempos de necessidade, e um bando organizado de porachas é uma ameaça desorientadora.

PORACHA — **CRIATURA 4**

INCOMUM | N | MÉDIO | BESTA

Percepção +10; sentido sísmico (impreciso) 3 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Silvestre

Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +9, Diplomacia +11, Dissimulação +11, Furtividade +13, Sobrevivência +10

For +3, **Des** +5, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3

CA 23; **Fort** +9, **Ref** +13, **Von** +10

PV 50; **Fraquezas** sônico 5

Velocidade 12 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +13 (acuidade, mágico), **Dano** 2d6+7 perfurante

Corpo a Corpo ❖ garra +13 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 2d4+7 cortante

Mesclar-se com Objeto ❖❖ (primal, transmutação) O poracha toca um objeto adjacente de volume o suficiente para contê-lo. Ele se mescla ao objeto indefinidamente e, enquanto estiver dentro dele, o tempo passa excepcionalmente devagar para o poracha e ele possui uma percepção limitada do mundo do lado de fora. O poracha pode sentir o que está acontecendo fora do objeto somente usando sentido sísmico. O poracha pode usar somente ações mentais ou Passeio; se Passear, ele deixa o objeto e aparece onde escolher. Se uma criatura Golpear o objeto, o poracha é expelido ileso.

Passeio ❖ (conjuração, movimento, primal, teleportação) O poracha teleporta até 12 metros. Ele deve possuir linha de visão para o espaço para onde se teleporta. Ele não pode usar Passeio novamente por 1d4 rodadas.

Povo-Felino

Esguios e ágeis, com caudas longas e traços que lembram felinos, os amurruns são viajantes, exploradores e extrovertidos que possuem uma natureza gregária e curiosidade descontrolada. Esta última característica coloca muitos amurruns no meio de confusões, ainda que esta curiosidade seja igualada com uma dose de boa sorte que afasta a maior parte do perigo autoinduzido. Eles aceitam o termo "povo-felino" como um nome para o seu povo com graça e certa diversão.

Sempre ansiosos em explorar e aprender, os povo-felinos se espalharam para outras partes do mundo, saídos de suas nações nativas nos trópicos ao sul em pequenos grupos. Um membro solitário dos povo-felinos pode ser encontrado em qualquer parte do mundo, mas é raro encontrar um assentamento deles fora de suas tradicionais terras natais. Isto se deve a sua vontade inata de viajar e admiração insaciável. Como muitos povo-felinos poderiam dizer, "Eu vivi com o meu povo minha vida toda, mas você? Você é novo e diferente! Tenho tanto a aprender com você!".

Antigas lendas amurrun clamam que os povo-felinos foram criados como guardiões e encarregados de proteger o mundo das forças sinistras que existem em suas fronteiras. Frequentemente, este encargo se manifesta como uma duradoura oposição à cultistas de lordes demônios, arquidiabos e outros semideuses inferais. Muitos povo-felinos adoram os vários espíritos da criação e usam rituais rápidos para atrair boa sorte e banir o azar em nome deles, enquanto outros veneram um pequeno panteão próprio de divindades. Aqueles que viajam frequentemente encontram conforto nos ensinamentos de Desna, cujos ensinamentos se aproximam de suas próprias predileções.

Povo-felinos se adaptam bem a funções aventurescas e podem ser bem diversos em suas áreas de estudo e especialização. Aqueles que seguem as tradições dos patrulheiros e ladinos são, talvez, os mais frequentemente encontrados (embora nunca em grandes números). Sua curiosidade natural leva alguns povo-felinos a buscar as artes místicas, treinando como magos ou seguindo o caminho divino para se tornarem clérigos.

A NAÇÃO DOS POVO-FELINOS

Os povo-felinos clamam vir de uma nação distante chamada Murraseth no sul de Garunde. É uma nação que supostamente possui um segredo sombrio em seu coração, embora seus discretos habitantes não compartilhem os detalhes acerca disto com forasteiros. De fato, poucos aventureiros da região do Mar Interior conseguiram entrar em Murraseth, quanto mais descobrir quaisquer de seus mistérios.

POVO-FELINO EMBOSCADOR

Povo-felinos emboscadores viajam o mundo em busca de novas experiências.

POVO-FELINO EMBOSCADOR — CRIATURA 1

CB | MÉDIO | HUMANOIDE | POVO-FELINO

Percepção +6; visão na penumbra
Idiomas Amurrun, Comum
Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +6, Furtividade +7, Natureza +4, Sobrevivência +4
For +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +1
Itens armadura de couro, lança (3), machado longo

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +4
PV 19
Sorte de Felino ↻ (fortuna); **Acionamento** O povo-felino emboscador falha ou falha criticamente em uma jogada de salvamento de Reflexos. **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O povo-felino rerrola essa jogada de salvamento e usa o melhor resultado.

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ◆ machado longo +8 (amplitude), **Dano** 1d12+3 cortante
Corpo a Corpo ◆ adaga +9 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante
Distância ◆ adaga +9 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante
Investida Súbita ◆◆ O povo-felino emboscador Anda até o dobro da Velocidade dele. Se o povo-felino encerrar o movimento dele com pelo menos um inimigo dentro do alcance corpo a corpo dele, ele pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo.

RELAÇÕES DOS POVO-LAGARTOS

Embora a maioria dos iruxi seja de tendência neutra, o seu típico orgulho de suas tradições aliado à suspeita de estrangeiros e a necessidade de proteger seu povo pode torná-los distantes ou até agressivos. Entretanto, a maior parte dos iruxi é ansiosa em aprender com visitantes, trocar histórias e equipamentos e forjar alianças.

Povo-Lagarto

Quando estudiosos humanos falam de civilizações antigas, eles normalmente concentram sua atenção em si mesmos, pesquisando e palestrando sobre os primeiros impérios humanos. Quando desviam seu olhar para outros, eles invariavelmente examinam culturas que possuíram conflitos ou alianças com a humanidade antiga. Que a cultura do povo chamado povo-lagarto frequentemente é ignorada ou esquecida mesmo por pesquisadores bem-intencionados não é surpresa nenhuma, mas para o próprio povo-lagarto, isto pouco importa. Eles conhecem sua própria história e valorizam sua integridade e privacidade.

O termo "povo-lagarto" é um exemplo excelente da visão estreita que a humanidade possui desta cultura. O nome de seu povo na verdade é "iruxi", mas estes humanoides reptilianos aceitaram o termo "povo-lagarto" com paciência e boa vontade como um apelido, e normalmente resistem à vontade de chamar humanos e outros mamíferos com nomes similarmente derivados em troca.

Iruxis habitam e prosperam em todos os biomas tropicais e temperados, mas ficam mais à vontade em pântanos, regiões costeiras e ribeirinhas, pois são nadadores talentosos e suas dietas favoritas consistem principalmente em peixes e plantas aquáticas.

Povo-Lagarto Defensor

O defensor povo-lagarto serve como protetor dos jovens, guardião do assentamento e, quando não resta opção, soldado em tempos de guerra. Eles ansiosamente erguem-se na defesa de seu povo, mas não apreciam a batalha. Um defensor iruxi preferiria virar suas costas para os invasores e permitir que fujam sabendo que foram derrotados, na esperança de que isto previna invasões futuras, mas isso não quer dizer que eles sejam ingênuos. Os iruxi entendem a necessidade de vingança e, quando permitem que um oponente escape, eles não esquecem de sua agressão.

POVO-LAGARTO DEFENSOR — **CRIATURA 1**

N | MÉDIO | HUMANOIDE | POVO-LAGARTO

Percepção +7

Idiomas Dracônico, Iruxi

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +6, Sobrevivência +5

For +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +0

Itens azagaia (3), escudo de madeira (Dureza 3, 12 PV, LQ 6), mangual

CA 16 (18 com escudo erguido); **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +5

PV 21

Ataque de Oportunidade ↻

Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 7,5 metros, natação 4,5 metros

Corpo a Corpo ◆ mangual +8 (amplitude, derrubar, desarmar), **Dano** 1d6+3 contundente

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +8, **Dano** 1d6+3 perfurante

Corpo a Corpo ◆ cauda +8 (ágil), **Dano** 1d4+3 contundente

Distância ◆ azagaia +7 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+3 perfurante

Fôlego Profundo Um povo-lagarto defensor é capaz de prender a respiração por 175 rodadas (17,5 minutos).

Vantagem de Terreno Criaturas que não sejam povo-lagartos em terreno difícil e as que estiverem na água e não possuírem uma Velocidade de natação ficam desprevenidas para o povo-lagarto defensor.

Povo-Lagarto Batedor

Iruxi batedores são o povo-lagarto encontrado mais frequentemente por aventureiros, pois estes exploradores e caçadores passam a maior parte de

suas vidas em movimento, constantemente patrulhando os territórios protegidos por seu enclave. Se os intrusos forem afastados, é responsabilidade dos batedores iruxi rastreá-los, observá-los e aprender seus costumes e fraquezas para reportar à comunidade e auxiliar na defesa contra represálias em potencial.

POVO-LAGARTO BATEDOR — CRIATURA 1

N | MÉDIO | HUMANOIDE | POVO-LAGARTO

Percepção +8
Idiomas Comum, Dracônico, Iruxi
Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +5, Diplomacia +4, Furtividade +6, Natureza +6, Sobrevivência +8
For +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +1
Itens zarabatana (10 dardos, 1 deles coberto com veneno de centopeia gigante)

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +8, **Von** +6
PV 17

Velocidade 7,5 metros, natação 6 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +7, **Dano** 1d6+2 perfurante
Corpo a Corpo ❖ cauda +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+2 contundente
Distância ❖ zarabatana +8 (ágil, incremento de distância 6 metros, não-letal, recarga 1), **Dano** 1 perfurante mais veneno de centopeia gigante
Ataque Furtivo O povo-lagarto batedor causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Fôlego Profundo Como povo-lagarto defensor, mas 150 rodadas (15 minutos).
Movimento Escondido Se o povo-lagarto batedor iniciar o turno dele indetectado para uma criatura ou escondido dela, essa criatura fica desprevenida contra os ataques do batedor até o final do turno do batedor.
Vantagem de Terreno Como povo-lagarto batedor.
Veneno de Centopeia Gigante (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 17; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d8 de dano de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** 1d12 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada)

SOCIEDADE DOS POVO-LAGARTOS

Iruxis são, como regra geral, bem religiosos. Aqueles que veneram divindades normalmente se dedicam para Gozreh, mas alguns descobrem que os ensinamentos de Desna são mais atraentes. A maioria dos iruxis, entretanto, segue tradições druídicas, adoração aos ancestrais e, particularmente, filosofias astrológicas.

POVO-LAGARTO CONTEMPLADOR DE ESTRELAS

A tradição de astrologia e estudo das estrelas tanto para navegação quanto para prognósticos é bem estabelecida na sociedade iruxi, e seus sábios e observadores contempladores de estrelas estão entre os membros mais respeitados do povo. Mesmo o mais baixo contemplador de estrelas, como o apresentado aqui, possui várias magias primais úteis para auxiliar seus parentes; em assentamentos iruxi maiores, contempladores de estrelas empunham poderes ainda maiores.

POVO-LAGARTO CONTEMPLADOR DE ESTRELAS — CRIATURA 2

N | MÉDIO | HUMANOIDE | POVO-LAGARTO

Percepção +8
Idiomas Dracônico, Iruxi
Perícias Diplomacia +4, Furtividade +6, Natureza +8, Saber de Iruxis +6, Sobrevivência +8
For +2, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +0
Itens cajado

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +6, **Von** +10
PV 30

Velocidade 7,5 metros, natação 6 metros
Corpo a Corpo ❖ cajado +8 (duas mãos d8, **Dano** 1d6+2 contundente
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +8, **Dano** 1d6+2 perfurante
Corpo a Corpo ❖ cauda +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+2 contundente
Magias Primais Preparadas CD 20, ataque +10; **1º** *bastão de abrunheiro*, *cativar*, *convocar animal*, *curar*, *presa mágica*; **Truques Mágicos (1º)** *estabilizar*, *intuir direção*, *orientação*, *produzir chama*
Fôlego Profundo Como povo-lagarto defensor, mas 200 rodadas (20 minutos).

LOCALIZAÇÃO DE POVO-RATOS

Em Golarion, ysoki são mais numerosos nas Terras Sombrias abaixo do continente de Tian Xia, onde governam um vasto império, mas também podem ser encontrados na região do Mar Interior — particularmente nos desertos e colinas de Numéria, onde podem vasculhar e coletar estranhas armas e maravilhas tecnológicas.

Povo-Rato

Fiéis ao seu nome, os povo-ratos são humanoides parecidos com roedores bem adaptados à vida nos limiares da sociedade padrão. A despeito dos enganos comuns de que sejam sujos ou doentes, os ysoki, como chamam a si mesmo, mantêm-se impecavelmente limpos. Povo-ratos às vezes também são confundidos com ratusomens e são tratados inicialmente com medo até que possam corrigir a identificação errônea — se tiverem a chance de fazê-lo.

Em geral, povo-ratos possuem uma compreensão afiada de ciências patológicas e alquímicas, que empregam no comércio e em autodefesa. Eles formam alquimistas e inventores talentosos e frequentemente protegem seus covis com armadilhas, bombas e outras criações. Mercadores dos povo-ratos regularmente despacham grandes caravanas mercantes que viajam por um ano ou mais antes de retornar à sua comunidade natal. Durante este período, eles fazem um esforço para aprender coisas novas com as pessoas que encontram e coletar materiais e bens novos e interessantes que possam trazer de volta para suas tocas.

Em suas tocas, na estrada ou em cidades, povo-ratos são extremamente comunais, prosperando com a proximidade e o contato uns com os outros, mesmo em espaços relativamente apertados. Além disso, povo-ratos são excelentes em lutar em locais apertados junto com seus parentes. Ameaçar um povo-rato ou seus aliados é um modo garantido de juntar a comunidade inteira.

Povo-Rato Granadeiro

Povo-ratos granadeiros usam alquimia e furtividade para defender suas comunidades.

POVO-RATO GRANADEIRO — **CRIATURA 4**

ON | PEQUENO | HUMANOIDE | POVO-RATO

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +9, Dissimulação +7, Furtividade +12, Ladroagem +9, Manufatura +12, Sociedade +10

For +0, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +1

Itens armadura de couro batido, besta de mão (20 virotes), ferramentas de alquimista, fogo alquímico moderado infundido (2), frasco de ácido moderado infundido (2), frasco congelante moderado infundido (2)

Itens Infundidos Os itens de um povo-rato bombardeiro listados como infundidos duram 24 horas ou até a próxima vez em que ele realizar suas preparações diárias.

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +13, **Von** +9

PV 60

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +12 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4 perfurante

Distância ❖ besta de mão +12 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6 perfurante

Distância ❖ bomba alquímica +13 (incremento de distância 6 metros, respingo), **Dano** varia por bomba

Bolsa-Jugal Um povo-rato granadeiro possui bolsas-jugais que se esticam que podem armazenar até 30 litros de objetos (no máximo 4 itens leves). O povo-rato pode remover ou armazenar um item usando a ação Interagir. Enquanto o povo-rato possuir pelo menos um objeto em sua bolsa-jugal, a fala dele fica notavelmente difícil de compreender.

Bombardeiro Rápido ❖ O povo-rato granadeiro pode usar Interagir para sacar uma bomba e então Golpear com ela.

Enxameante Um povo-rato granadeiro pode encerrar o movimento dele no mesmo quadrado que um aliado que também possua esta habilidade. O mesmo espaço pode ser compartilhado por no máximo duas dessas criaturas.

Guardar Rápido ◇ **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O povo-rato granadeiro armazena um item segurado de Volume leve ou insignificante na bolsa-jugal dele.

Povo-Sereia

Elegantes, misteriosos e graciosos; tudo isto e muito mais pode ser dito sobre os povo-sereias. Este povo enigmático se assemelha a humanoides com traços delicados da cintura para cima e com barbatanas e cauda de peixe da cintura para baixo. Encontrados em quase todos os oceanos de Golarion, povo-sereias são tão variados em aparência quanto os humanos, sua pele variando de pálida à escura e todos os tons intermediários, enquanto suas escamas brilhantes reluzem com a majestade do mar.

Povo-Sereia Combatente

Povo-sereias combatentes formam o grosso das milícias de seus vastos reinos subaquáticos e encaram agressores em potencial com uma força intransigente.

Povo-Sereia Combatente — Criatura 1

ON | Médio | Aquático | Humanoide | Povo-Sereia

Percepção +6; visão na penumbra
Idiomas Aquan, Comum
Perícias Atletismo +5 (+7 para Nadar), Medicina +4
For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1
Itens tridente (2)

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +4
PV 19

Velocidade 1,5 metros, natação 9 metros
Corpo a Corpo ❖ tridente +7, **Dano** 1d8+2 perfurante
Distância ❖ tridente +9 (arremesso 6 metros), **Dano** 1d8+2 perfurante
Arrancada Aquática ❖❖ O povo-sereia combatente nada e ataque em um de dois padrões. Ele Nada duas vezes e Golpeia um oponente ao final do movimento ou Nada uma vez e Golpeia a qualquer momento durante o movimento.

Povo-Sereia Convocador de Ondas

Povo-sereias convocadores de ondas usam seu poder primal para chamar aliados e defender seu povo com magias mortais.

Povo-Sereia Convocador de Ondas — Criatura 2

N | Médio | Aquático | Humanoide | Povo-Sereia

Percepção +8; visão na penumbra
Idiomas Aquan, Comum
Perícias Atletismo +7 (+9 para Nadar), Dissimulação +6, Natureza +8, Religião +8
For +3, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2
Itens adaga

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +6, **Von** +10
PV 30

Velocidade 1,5 metros, natação 9 metros
Corpo a Corpo ❖ adaga +9 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante
Distância ❖ adaga +9 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante
Magias Primais Preparadas CD 18, ataque +10; **1º** *cativar*, *curar*, *empurrão hidráulico*; **Truques Mágicos (1º)** *arco elétrico*, *detectar magia*, *estabilizar*, *luzes dançantes*, *raio de gelo*
Asfixia Hidráulica ❖ (água, divino, evocação) **Requerimentos** O alvo está completamente submerso em água, a até 9 metros do povo-sereia convocador de ondas e prendendo a respiração. **Efeito** O povo-sereia convocador de ondas comanda as marés para esmagar a garganta do adversário, prendendo o alvo no lugar e forçando-o a engasgar seu precioso ar. O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 18 ou fica imobilizado por 1 rodada e imediatamente perde 1d4 ações de ar (ou o dobro disso em uma falha crítica).

Segredos dos Povo-Sereias

Alguns marinheiros alegam que os povo-sereias enfrentam uma grande ameaça — um poder sombrio e sinistro capaz de transformar até o mais belo povo-sereia em um miserável mutante e degenerado. Tais histórias frequentemente acabam com alegações de que os povo-sereias, orgulhosos e nobres como parecem, são marionetes involuntárias de alguma entidade desconhecida que espreita nas partes mais profundas do mar. Os próprios povo-sereias são notoriamente silenciosos sobre tal alegação.

DIVINDADES PROTEANAS

Os mais poderosos de todos os proteanos são um grupo de semideuses conhecidos coletivamente como lordes proteanos. Contudo, seu vasto poder empalidece em comparação ao dos misteriosos Oradores das Profundezas. Os Oradores são os mais enigmáticos dos deuses do Turbilhão – sua natureza exata é desconhecida, e estudiosos discordam se eles são divindades ou apenas aspectos do próprio Turbilhão.

NOMES PROTEANOS

Indivíduos proteanos possuem dois nomes: um nome tradicional em seu idioma confuso e sibilante e um título honorário. O último é facilmente traduzido para outros idiomas, mas o nome tradicional de um proteano raramente pode ser pronunciado em qualquer idioma diferente do Proteano. Desta forma, a maioria dos proteanos tendem a se apresentar por seus títulos quando lidam com forasteiros, referindo-se a si mesmos como, por exemplo, "Canção do Veneno Gentil" ou "Grito Sibilante da Tempestade".

OUTROS PROTEANOS

Muitos outros proteanos, além dos apresentados aqui, habitam o Turbilhão, incluindo os espectrais pelagastrs, os mutáveis e quase humanoides ourdivars, e os incrivelmente poderosos izfiitars.

Proteano

Guardiões da desordem e nativos do plano primal do caos conhecido como o Turbilhão, proteanos consideram sua função espalhar o tumulto e acelerar fins entrópicos. Os proteanos mais poderosos são semideuses conhecidos coletivamente como lordes proteanos, embora sejam entidades misteriosas cujos cultos no Plano Material tendem a ser obscuros e secretos.

Os proteanos dividem-se em um sistema frouxo de castas e possuem uma atordoante variedade de poderes. A maioria deles possui corpos serpentinos com a cabeça de uma besta primeva. Estudiosos há muito ficam intrigados por este fato — que proles da dissolução e da desordem compartilhem tantos traços em comum — apontando que mesmo no caos mais puro existe algum aspecto de ordem. Outros notam que a forma serpentina é uma das mais primitivas, talvez sugerindo que na realidade da aurora do tempo, tais formas eram tudo o que existia. Os próprios proteanos falam pouco sobre o assunto, o que, talvez ironicamente, apenas adiciona confusão e falta de consenso ao redor da espécie. Afinal, se mesmo o caos não pode ser de fato completamente caótico, não seria isto a forma mais pura de entropia?

Deformondas

Muitos proteanos podem sujeitar seus oponentes a alterações desorientadoras percebidas no tempo e no espaço ao criar ondulações de realidade instável no ambiente, chamadas de deformondas. Quando uma criatura falha em sua jogada de salvamento e é afetada por uma deformonda, role 1d8 e consulte a tabela abaixo para determinar os efeitos específicos que são aplicados à criatura. Exceto se especificado o contrário, o efeito de uma deformonda dura por 1d4 rodadas, e um novo efeito de deformonda nega qualquer efeito de deformonda prévio que já esteja afetando uma criatura.

D8	Efeito Deformonda
1	Desajeitado 2 (3 em uma falha crítica)
2	Confuso e recebe 4d6 Pontos de Vida temporários
3	Ofuscado (permanente em uma falha crítica)
4	Enfraquecido 2 (3 em uma falha crítica)
5	Imobilizado por filamentos de energia
6	Acelerado (apenas Andar, Dar um Passo ou Golpear)
7	Lento 1
8	Estupefato 2 (3 em uma falha crítica)

Verme do Vazio

Outros proteanos não consideram os seres voadores iridescentes conhecidos como vermes do vazio como parte de uma casta proteana, mas meramente um vergonhoso efeito colateral da energia em ebulição constante do Turbilhão. Chamar um verme do vazio de proteano na presença de um proteano mais poderoso é uma forma garantida de começar um combate.

Os próprios vermes do vazio pouco se importam se alguém os vê como proteanos ou não. Eles mantêm uma ecologia próspera no Turbilhão, reunindo-se em bandos de até 20 indivíduos e brincando no caos das realidades em constante mudança. Em outros lugares (como no Plano Material), vermes do vazio ficam mesmerizados pelo princípio da permanência de um objeto; muitos se prendem a traços específicos de uma região (como uma colina ou lago) e vagam pelo ar ao redor por meses ou até anos conforme esperam que o objeto de sua curiosidade mude. Mudanças menores — como a mudança na cor de uma árvore no outono, a lenta decadência de um cadáver ou o jorrar periódico de um gêiser — fascinam vermes do vazio. Um verme do vazio mede cerca de 60 centímetros e pesa 1 quilo.

Verme do Vazio — Criatura 1

CN | Minúsculo | Monitor | Proteano

Percepção +4; sentido entrópico (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Abissal, Proteano

Perícias Acrobatismo +7, Dissimulação +6, Furtividade +7, Religião +4
For –1, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –1, **Sab** –1, **Car** +1
Sentido Entrópico (adivinhação, divino, predição) Um verme do vazio pode antecipar a provável presença de uma criatura através de uma intuição sobrenatural em probabilidades caóticas e chances. Isto o concede a habilidade de sentir criaturas na distância listada. Uma criatura sob os efeitos de *indetecção* ou que esteja de alguma forma protegida contra adivinhações e predições não pode ser notada por sentido entrópico.

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +6
PV 16, cura acelerada 1; **Resistências** anatomia proteana 5, precisão 3
Anatomia Proteana (divino, transmutação) Os órgãos vitais de um verme do vazio mudam e trocam de lugar e forma constantemente. Imediatamente após o verme do vazio sofrer dano de ácido, eletricidade ou sônico, ele adquire a quantidade de resistência listada contra esse tipo de dano. Isto dura por 1 hora ou até a próxima vez que o proteano sofrer dano de um dos outros tipos (caso em que a resistência dele muda para condizer a esse tipo), o que ocorrer primeiro.

O verme do vazio é imune a efeitos de polimorfia — exceto se for um alvo voluntário. Se ficar cego ou surdo, o verme do vazio automaticamente se recupera ao final do próximo turno dele devido a novos órgãos sensoriais surgirem para substituir os comprometidos.

Velocidade 6 metros, voo 12 metros; *liberdade de movimento*
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +9 (acuidade, caótico, mágico), **Dano** 1d8–1 perfurante mais 1d4 caótico
Corpo a Corpo ❖ cauda +9 (acuidade, caótico, mágico), **Dano** 1d4–1 perfurante mais 1d4 caótico e açoite desconcertante
Magias Divinas Inatas CD 16; **4º** *ler presságios*; **2º** *borrar* (somente em si), *bruma obscurecente*; **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente ordeiro); **Truques Mágicos (4º)** *luzes dançantes*, *prestidigitação*, *som fantasma*; **Constante (4º)** *liberdade de movimento*
Açoite Desconcertante (divino, emoção, encantamento, mental) Uma criatura atingida por um Golpe de cauda do verme do vazio fica estupefata 1 por 1 rodada (ou estupefata 2 em um acerto crítico). Um salvamento de Vontade CD 16 anula este efeito e concede imunidade temporária a açoite desconcertante por 1 minuto.
Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O verme do vazio assume a aparência de um animal Minúsculo. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam.

NAUNET

Belicosos e poderosamente musculosos, naunetes servem como os batedores e tropas comuns dos exércitos proteanos. Com a aparência de uma salamandra robusta com uma cabeça ampla, uma cauda poderosa e tentáculos encerrados com mandíbulas ávidas no lugar das pernas traseiras, naunetes são os mais bestiais dos proteanos e ocupam uma das castas mais baixas. Eles possuem 3,60 metros de comprimento e pesam 450 quilos.

Todos os proteanos tendem a surtos imprevisíveis e ação inesperada, mas comparado à maioria dos outros, naunetes são muito mais bestiais. Sempre prontos para uma luta, os naunetes orgulham-se de agir rápido e golpear antes que distrações desagradáveis como diplomacia possam impedir o início de um combate.

NAUNET — CRIATURA 7

CN | GRANDE | MONITOR | PROTEANO

Percepção +14; sentido entrópico (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Abissal, Celestial, Proteano
Perícias Acrobatismo +14, Atletismo +16, Furtividade +14, Intimidação +16, Sobrevivência +12
For +5, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +3
Sentido Entrópico (adivinhação, divino, predição) Como verme do vazio.

NASCIDOS DO CAOS

O Turbilhão, lar de todos os proteanos, é uma massa revolta de energia primal turbulenta, ondas planares e almas que cercam os Planos Externos. Estudiosos planares teorizam que toda a realidade foi originalmente formada do Turbilhão nos primeiros dias do cosmo — uma teoria que os proteanos não necessariamente contestam.

DEFENDENDO O CAOS

Onde quer que proteanos vão, o caos segue. Para os proteanos, não existe forma de existência mais pura do que a entropia, e eles buscam constantemente se opor à ordem estabelecida no Grande Além. Entretanto, proteanos não veem a vida como algo incompatível com o caos; em vez disto, simplesmente acreditam que os seres – imortais ou não – merecem liberdade completa em seus próprios termos.

CA 24; **Fort** +18, **Ref** +14, **Von** +12; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 120, cura acelerada 2; **Fraquezas** ordeiro 5; **Resistências** anatomia proteana 10, precisão 5
Anatomia Proteana (divino, transmutação) Como verme do vazio.

Velocidade 7,5 metros, natação 7,5 metros, voo 9 metros; *liberdade de movimento*
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +18 (alcance 3 metros, caótico, mágico), **Dano** 2d10+8 perfurante mais 1d6 caótico
Corpo a Corpo ❖ cauda +18 (alcance 4,5 metros, caótico, mágico), **Dano** 2d8+8 contundente mais 1d6 caótico e Atracar
Corpo a Corpo ❖ tentáculo +18 (ágil, alcance 3 metros, caótico, mágico), **Dano** 2d8+6 perfurante mais 1d6 caótico e pancada desconcertante
Magias Divinas Inatas CD 26, ataque +16; **5º** *porta dimensional*; **4º** *flecha ácida*, *névoa sólida*; **3º** *estilhaçar* (à vontade); **2º** *bruma obscurecente* (à vontade); **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente ordeiro); **Constante (4º)** *liberdade de movimento*
Constrição ❖ 1d8+8 contundente, CD 26
Golpe Adaptativo ◆ (divino, polimorfia, transmutação) O naunet escolhe adamante, ferro frio ou prata; os Golpes corpo a corpo dele são considerados desse tipo por 1 minuto ou até ele usar Golpe Adaptativo novamente.
Pancada Desconcertante (divino, emoção, encantamento, mental) Uma criatura atingida por um Golpe de tentáculo do naunet fica estupefata 2 por 1d4 rodadas (Vontade CD 24 anula). Se a criatura já estiver estupefata desta maneira, a duração aumenta em 1 rodada. Uma criatura caótica fica somente estupefata 1.
Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O naunet pode assumir a aparência de qualquer animal, besta ou humanoide Pequeno, Médio ou Grande. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam.

KEKETAR

A casta governante dos proteanos, keketares orquestram ataques contra os bastiões da lei e arbitram disputas proteanas de forma confiante e caprichosa. Um keketar se parece com uma criatura serpentina e cintilante com espinhas, garras e uma cabeça parecida com dragões. A aparência exata de um keketar está em fluxo constante, mas normalmente eles medem cerca de 4,80 metros de comprimento e pesam por volta dos 750 quilos. Embora sua forma física possa variar, duas coisas continuam constantes: primeiro, os olhos de um keketar sempre possuem um tom penetrante de âmbar ou violeta. Segundo, a marca da função do keketar — uma coroa de símbolos mutáveis que paira sobre sua cabeça — nunca muda. Um keketar não pode remover sua coroa, mas pode suprimi-la, embora não gostem de fazê-lo e considerem isto um ato de covardia ou vergonha.

Keketares cumprem uma função na sociedade proteana vagamente similar a algum tipo de sacerdócio, operando como intermediários entre outros proteanos e os Oradores das Profundezas. Todos os outros proteanos submetem-se aos keketares, tratando-os de forma similar a cidadãos de uma cidade mortal tratando com nobres respeitáveis; até mesmo os proteanos mais poderosos submetem-se à vontade dos keketares. De forma similar a muitas religiões, dogma e teologia são sujeitos à interpretação e mudança, e entre os proteanos, esta situação é ainda mais pronunciada. Qualquer que seja a natureza e os desejos dos misteriosos Oradores das Profundezas, keketares individuais podem chegar a conclusões drasticamente diferentes sobre suas vontades e intenções. Entretanto, para os proteanos, esta dissonância inerente é uma força e não uma fraqueza.

KEKETAR — CRIATURA 17

CN | GRANDE | MONITOR | PROTEANO

Percepção +30; sentido entrópico (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Abissal, Celestial, Proteano; *idiomas*, telepatia 30 metros

Perícias Acrobatismo +26, Atletismo +30, Diplomacia +35, Dissimulação +33, Furtividade +28, Intimidação +35, Religião +30

For +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +5, **Sab** +7, **Car** +7

Sentido Entrópico (adivinhação, divino, predição) Como verme do vazio.

CA 40; **Fort** +30, **Ref** +28, **Von** +34; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 290, cura acelerada 10; **Fraquezas** ordeiro 15; **Resistências** anatomia proteana 25, precisão 10

Anatomia Proteana (divino, transmutação) Como verme do vazio.

Rebentação Espacial (aura, divino, transmutação) 9 metros. Uma criatura usando uma habilidade de teleportação na aura ou que chegar a ela por teleportação deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 38 ou pisca da existência por 1d4 rodadas antes de completar o teleporte. A criatura não pode agir, sentir ou ser alvo de qualquer coisa. Em um salvamento bem-sucedido, a criatura completa o teleporte normalmente, mas fica atordoada 1. Keketares são imunes a este efeito.

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 12 metros, natação 12 metros, voo 15 metros; *liberdade de movimento*

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +33 (alcance 3 metros, caótico, mágico), **Dano** 3d10+15 perfurante mais 1d6 caótico e golpe de deformonda

Corpo a Corpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 3 metros, caótico, mágico), **Dano** 2d10+15 cortante mais 1d6 caótico e golpe de deformonda

Corpo a Corpo ❖ cauda +33 (alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 2d10+15 contundente mais Atracar

Magias Divinas Inatas CD 42, ataque +32; **9º** *esfera prismática*, *ira divina* (somente caótico); **8º** *confusão*, *polimorfia perniciosa*; **7º** *desintegrar*, *dissipar magia* (à vontade), *distorcer mente* (×3), *estilhaçar* (à vontade); **6º** *teleporte* (à vontade; somente em si); **5º** *criação* (à vontade), *porta dimensional*, *terreno alucinatório* (×2; veja remodelar realidade); **4º** *confusão* (à vontade), *porta dimensional* (à vontade); **2º** *detectar tendência* (à vontade; somente ordeiro); **Constante (5º)** *idiomas*; **(4º)** *liberdade de movimento*

Constrição ❖ 1d10+15 contundente, CD 42

Golpe de Deformondas (divino, polimorfia, transmutação) Uma criatura atingida pelo Golpe de mandíbulas ou garra de um keketar deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 36 ou é sujeito a uma deformonda (página 282).

Remodelar Realidade (concentração, divino, polimorfia, transmutação) Quando o keketar conjurar *terreno alucinatório*, ele infunde a ilusão com uma substância quase real. Criaturas que não desacreditarem a ilusão tratam estruturas e terreno criados pela magia como se fossem escadas ilusórias ascendentes reais, ficando presos pela areia movediça ilusória e assim por diante.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O keketar pode assumir a aparência de qualquer criatura Enorme ou menor. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam.

IMORTAIS ANTIGOS

Dentre os numerosos tipos de imortais que habitam o Grande Além, os proteanos certamente estão entre os mais velhos. Eles travam uma guerra contra os éons inevitáveis desde o advento de sua primeira criação, e falam saudosamente de um tempo antes que os próprios deuses impusessem ordem sobre a realidade.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

DIVINDADES PSICOPOMPAS

Os mais poderosos dentre os psicopompos são semideuses coletivamente conhecidos como "condutores", cada um deles possuindo um culto próprio. Estas divindades psicopompas incluem Atropos, a Ultima Irmã; Barzahk, a Passagem; Ceyanan, o Pastor; Dammar, o Negado; Imot, o Símbolo da Condenação; Mãe Abutre, a Comedora de Carne; Mrtyu, o Consorte da Morte; Narakas, a Sentença Purificadora; o Cavalo Pálido; Phlegyas, Consolador de Ateus; Saloc, Inspetor de Imortais; Teshallas, o Veneno Primordial; e Vale, a Corte dos Ancestrais.

Psicopompo

Psicopompos são os guardiões e pastores dos mortos, nativos do Ossário, o vasto plano de tumbas onde almas mortais são julgadas e enviadas para sua recompensa ou danação eterna. Psicopompos garantem que os mortos aceitem sua transição da mortalidade e sejam prontamente encaminhados para um pós-vida apropriado. Eles também protegem almas de serem atacadas por predadores sobrenaturais. Quase todos os psicopompos usam máscaras, especialmente quando interagem com mortais, embora os tipos de máscaras usadas possam ser tão variados quanto as próprias criaturas. As cortes do Ossário são presididas em Requiano, um idioma sóbrio, porém melódico, pronunciado lentamente com várias mudanças tonais.

Nosoi

Um nosoi se assemelha a um curiango, gaivota ou outro pássaro pequeno usando uma pesada máscara de couro de médico de peste. Eles são os escriturários, mensageiros e escribas do Ossário, testemunhando julgamentos, direcionando almas e, normalmente, executando o pesado trabalho administrativo que mantêm esse plano funcionando. A maioria dos nosois é particularmente falante e ansiosa em discutir a importância que eles consideram que suas funções individuais possuem.

NOSOI — **CRIATURA 1**

N | MINÚSCULO | MONITOR | PSICOPOMPO

Percepção +6; sentido vital 18 metros, visão no escuro

Idiomas Abissal, Celestial, Infernal, Requiano

Perícias Acrobatismo +6, Furtividade +6, Performance +6, Religião +6, Saber de Bibliotecas +8, Saber do Ossário +8, Sociedade +2

For –1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +3

Sentido Vital (adivinhação, divino) Um psicopompo sente a essência vital de criaturas vivas e mortas-vivas na distância listada.

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +8, **Von** +6

PV 18; **Imunidades** doença, efeitos de morte; **Resistências** negativo 3, veneno 3

Velocidade 4,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ bico +6 (acuidade, mágico), **Dano** 1d4–1 perfurante mais toque espiritual

Magias Divinas Inatas CD 16; **4º** *cadáver falante*, *ler presságios*; **2º** *explosão sonora*, *invisibilidade* (à vontade; somente em si)

Melodia Assombrosa ❖ (auditivo, concentração, divino, encantamento, incapacitação, mental) O nosoi cantarola uma canção extasiante. Cada criatura viva ou morta-viva em uma emanação de até 18 metros deve tentar um salvamento de Vontade CD 18. O efeito dura por 1 rodada, mas um nosoi pode usar esta habilidade novamente em rodadas subsequentes para estender a duração por 1 rodada para todas as criaturas afetadas. Uma criatura que obtiver sucesso em qualquer salvamento fica temporariamente imune por 24 horas. Apesar de ser um efeito mental, esta habilidade afeta mortos-vivos acéfalos. Psicopompos são imunes a esta habilidade.

Falha A criatura fica fascinada.

Falha Crítica Como falha, e criatura deve gastar cada uma de suas ações para se aproximar do nosoi o mais rapidamente possível, embora evite perigos óbvios. Se uma criatura fascinada estiver adjacente ao nosoi, ela permanece parada e não age. Se a criatura for atacada, a fascinação é encerrada.

Toque Espiritual Os Golpes de um nosoi afetam criaturas incorpóreas como se fossem gravados com a runa de propriedade *toque fantasma* e causam 1d6 de dano negativo a criaturas vivas ou 1d6 de dano positivo a mortos-vivos.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O nosoi assume a aparência de um corvo ou pássaro canoro. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam.

Morrigna

Caçadoras de recompensa e investigadoras, morrignas buscam criaturas que enganam a morte ou interferem com o fluxo das almas. Morrignas vestem-se em seda de aranha

esvoaçante e usam máscaras que se parecem com teias, pois consideram as aranhas, sempre pacientes e vigilantes, como seus parentes espirituais.

MORRIGNA — CRIATURA 15

N | MÉDIO | MONITOR | PSICOPOMPO

Percepção +28; sentido vital 18 metros, visão no escuro

Idiomas Abissal, Celestial, Infernal, Necril, Requiano; *falar com animais*, *idiomas*

Perícias Atletismo +27, Diplomacia +25, Furtividade +27, Intimidação +29, Religião +29, Saber do Ossário +28, Sociedade +24

For +8, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +6, **Car** +4

Itens *bō +2 impactante*

Sentido Vital (adivinhação, divino) Como nosoi.

CA 38; **Fort** +25, **Ref** +27, **Von** +29; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 240, regeneração 20 (desativada por ácido ou fogo); **Imunidades** doença, efeitos de morte; **Resistências** negativo 15, veneno 15

Açoite Envoltório ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance das teias envoltórias do morrigna usa uma ação para Golpear ou realizar um teste de perícia. **Efeito** O morrigna realiza um Golpe de teias envoltórias contra a criatura acionadora. Se o Golpe for um acerto crítico, a ação acionadora é interrompida.

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros (*escalada da aranha*)

Corpo a Corpo ❖ *bō* +21 (alcance 3 metros, aparar, derrubar, mágico), **Dano** 2d8+14 contundente mais toque espiritual

Corpo a Corpo ❖ teias envoltórias +29 (alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d12+14 contundente mais Atracar e toque espiritual

Magias Divinas Espontâneas CD 35, ataque +30; **6º** (4 espaços) *campo de vida*, *curar*, *rajada espiritual*; **5º** (4 espaços) *dissipar magia*, *enviar mensagem*, *proteção contra morte*; **4º** (4 espaços) *imunidade a magia*, *ler presságios*, *liberdade de movimento*; **3º** (4 espaços) *cegueira*, *crise de fé*, *mensagem onírica*; **2º** (4 espaços) *acalmar emoções*, *silêncio*, *ver invisibilidade*; **1º** (4 espaços) *benção*, *raio do enfraquecimento*, *ruína*; **Truques Mágicos (8º)** *detectar magia*, *disrupção de morto-vivo*, *estabilizar*, *ler aura*, *toque gélido*

2º *explosão sonora*, *invisibilidade* (à vontade; somente em si)

Magias Divinas Inatas CD 37; **4º** *cadáver falante*; **Constante (5º)** *idiomas*; **(2º)** *escalada da aranha*, *falar com animais*

Rituais Divinos CD 37; *chamar espírito*

Aranhas Lacaias ❖❖❖ (conjuração, divino) O morrigna invoca um enxame de aranhas (página 20) ou uma tarântula gigante (página 21). Estas aranhas possuem o traço convocado e permanecem por 10 minutos ou até serem reduzidas a 0 Pontos de Vida, o que ocorrer primeiro. O morrigna não precisa Sustentar a Magia para direcionar estas criaturas convocadas e pode ter qualquer quantidade de aranhas convocadas existindo ao mesmo tempo. O morrigna pode ver ao mesmo tempo através dos olhos de qualquer uma de suas aranhas convocadas.

Toque Espiritual Como nosoi, mas 4d6.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) Um morrigna pode assumir a aparência de qualquer animal ou humanoide Pequeno ou Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam. A menos que ele escolha manifestar suas teias envoltórias em sua nova forma, o morrigna não pode realizar Golpes de teias envoltórias.

OUTROS PSICOPOMPOS

Nosois e morrignas estão longe de serem os únicos de seu povo. Muitos outros, como os esqueléticos vanths ou os dracônicos yamarajes, também ajudam na orientação dos mortos.

SOBRE ASAS PRIMEVAS

Embora não sejam realmente dinossauros, pterossauros frequentemente são encontrados nas mesmas regiões que dinossauros e outros exemplares de megafauna, vagando pelos céus e adicionando um ambiente primevo geral a estes mundos perdidos.

Pterossauro

Pterossauros são criaturas voadoras primitivas. Embora muitos sejam menores que um humano, os dois apresentados abaixo são bem maiores. Cada uma destas criaturas pode apresentar uma ameaça séria para uma pessoa.

Estes répteis voadores podem ser encontrados em uma ampla variedade de regiões, mas tendem a voar em climas quentes ou temperados.

Pteranodonte

Pteranodontes são répteis rápidos e ágeis com envergadura de 6 metros que os capacita a planar em correntes de vento por horas. Estas criaturas possuem bicos longos e cristas igualmente longas que brotam de trás de suas cabeças.

PTERANODONTE — CRIATURA 2

N | GRANDE | ANIMAL

N GRANDE ANIMAL

Percepção +8; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +7

For +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +6

PV 35

Velocidade 3 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ◆ bico +10, **Dano** 1d10+3 perfurante

Arrebatar ◆◆ O pteranodonte Voa até a Velocidade dele e realiza um Golpe de bico a qualquer momento durante esse movimento.

Quetzalcoatlus

Quetzalcoatlus são os maiores membros voadores da família pterossauro e frequentemente são confundidos com dragões devido ao seu tamanho imenso e envergaduras de 12 metros.

Quetzalcaotlus são carnívoros, alimentando-se de uma variedade de répteis, mamíferos, peixes grandes, anfíbios e outros invertebrados. Eles não são criaturas inerentemente agressivas e ficam felizes comendo carniça, mas eles atacam prontamente quase qualquer criatura avistada que seja menor do que eles mesmos.

QUETZALCOATLUS — CRIATURA 7

N | ENORME | ANIMAL

Percepção +15; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +14, Atletismo +17

For +6, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +17, **Von** +12

PV 110

Velocidade 4,5 metros, voo 15 metros

Corpo a Corpo ◆ bico +17 (alcance 3 metros, mortal 1d10), **Dano** 2d10+10 perfurante mais 1d8 persistente de sangramento

Corpo a Corpo ◆ unha +17, **Dano** 2d8+10 perfurante mais Atracar

Apanhar Um quetzalcoatlus pode Voar à metade da Velocidade enquanto possuir uma criatura agarrada ou restringida. Ambas as unhas dele ficam ocupadas enquanto ele faz isto.

Arrebatar ◆◆ O quetzalcoatlus Voa até a Velocidade dele e realiza um Golpe de bico ou unha a qualquer momento durante esse movimento.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Quelaunte

Este monstro de três braços e três pernas não possui olhos, nariz, orelha ou boca discernível ou qualquer outra forma visível de ingerir comida. Seus membros são distribuídos tão igualmente ao redor de seu corpo que é quase impossível dizer para onde a criatura está virada a qualquer momento. Entretanto, poucos perdem muito tempo observando a aparência alienígena dos quelauntes, pois sua atenção logo se volta à invasão mental empreendida pelo monstro. Ele vasculha as mentes de suas vítimas desencavando dúvidas, pesares e raivas, e não só se delicia com essas emoções negativas, mas também se alimenta delas, ganhando força e sustento com seu desalento. Para o quelaunte, nenhum ato é terrível ou cruel demais para infligir em suas vítimas, já que quanto maior o sofrimento da criatura, mais amplo é o banquete do monstro.

Quelauntes são conhecidos por se associar com outros horrores aberrantes, incluindo o coletor de cérebros e outras criaturas associadas com o Domínio do Obscuro. Entretanto, a teoria mais popular os pinta como seres ainda mais alienígenas — talvez invasores de outra dimensão de puro pensamento e sentimento — e também indica que, em seu estado natural, eles não possuem nenhum corpo físico. Poucos ousam especular além disso; a única autópsia conhecida de um quelaunte resultou no suicídio do pesquisador meros dias depois e todas as anotações foram misteriosamente destruídas. Quaisquer que sejam os segredos a serem descobertos na anatomia destes monstros bizarros, aparentemente são importantes o suficiente para merecerem grande proteção pelos quelauntes, mesmo depois da morte.

Outros Quelauntes

Talvez os contos mais assustadores dos quelauntes sejam os que atribuem a eles habilidades além das detalhadas aqui, sugerindo que os quelauntes possam ser uma categoria inteira de ameaça alienígena que apenas recentemente voltou sua atenção horrível para a humanidade.

Quelaunte — Criatura 15

CM | Grande | Aberração

Percepção +29; sentido sísmico (impreciso) 18 metros
Idiomas Aklo (incapaz de falar qualquer idioma); telepatia 30 metros
Perícias Dissimulação +30, Intimidação +30, Ocultismo +27
For +6, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +8

CA 36; **Fort** +27, **Ref** +26, **Von** +31 (+33 contra emoção)
PV 305; **Resistências** mental 15

Velocidade 12 metros; *caminhar no ar*
Corpo a Corpo ◆ garra +30 (ágil, alcance 3 metros, mágico), **Dano** 3d8+12 cortante
Magias Ocultistas Inatas CD 39; **7º** *desespero esmagador* (×3); **3º** *medo* (à vontade); **2º** *riso histérico*; **Constante (4º)** *caminhar no ar*
Alimentar de Emoções ◆ (ataque, emoção, incapacitação, mental) **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O quelaunte se alimenta das inquietações emocionais de uma única criatura a até 9 metros que estiver sob um efeito emocional prejudicial. O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 37 ou sofre 4d10 de dano mental e fica atordoado por 1 rodada. Se o alvo falhar na jogada de salvamento, o quelaunte recupera a mesma quantidade de Pontos de Vida e Alimentar de Emoções não custa uma ação ao quelaunte, permitindo que ele use outra ação neste turno.
Espiral de Desespero ◆ (emoção, mental) **Acionamento** Uma criatura falha em uma jogada de salvamento para resistir a uma das magias inatas ou magias de foco emocional do quelaunte. **Efeito** Conforme o quelaunte invade a mente da criatura acionadora e planta emoções negativas, ele também tira os sentimentos de esperança ou positividade do alvo. O quelaunte pode imediatamente encerrar um único efeito de emoção da qual a criatura acionadora está se beneficiando.
Foco Emocional O quelaunte pode conjurar as seguintes magias de domínio de clérigo como magias ocultistas inatas de 8º nível sem gastar Pontos de Foco: *adoração atraente* (*Livro Básico* 389), *ambição cega* (*Livro Básico* 389), *soberba delirante* (*Livro Básico* 397).
Frenesi Emocional ◆◆◆ O quelaunte conjura até três magias escolhidas entre as magias inatas à vontade e as magias de foco emocional dele.
Golpes Rápidos ◆◆ (ataque) O quelaunte faz três Golpes corpo a corpo, cada um contra um alvo diferente. Estes ataques contam para a penalidade por ataques múltiplos do quelaunte, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

ADORAÇÃO KOBOLD

Alguns grupos de kobolds adoram ter quimeras como guardiãs ou bichos de estimação, mas poucos possuem a bravura ou os recursos para mantê-la satisfeita por muito tempo. Embora quimeras frequentemente sejam forçadas a servir criaturas mais inteligentes, também não é desconhecido que uma quimera mantenha um rebanho de criaturas não inteligentes — leões, bodes ou até serpentes — tanto como companhia quanto como suprimento de alimentos.

Quimera

A quimera é o exemplo padrão de monstro sobrenatural resultado de uma mistura monstruosa de criaturas componentes extremamente diversas: neste caso um leão, um dragão e um bode. Selvagem, odiosa e faminta, ela tenta comer qualquer criatura que avistar, mas às vezes um mestre de vontade forte é capaz de compelir uma quimera a servir como guardiã ou até mesmo montaria.

QUIMERA — CRIATURA 8

INCOMUM | CM | GRANDE | BESTA

Percepção +16; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Dracônico
Perícias Acrobatismo +14, Atletismo +18, Furtividade +18
For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** +0

CA 27; **Fort** +18, **Ref** +16, **Von** +14
PV 135

Oportunidade Tripla Uma quimera recebe 2 reações extras a cada rodada que ela pode usar somente para realizar um Ataque de Oportunidade. Ela deve usar uma cabeça diferente para cada uma das tentativas que fizer e não pode realizar mais de um Ataque de Oportunidade para a mesma ação acionadora. Se perder uma de suas cabeças, ela também perde uma destas reações extras.

Três Cabeças Qualquer habilidade que fosse decapitar a cabeça de uma quimera (como um acerto crítico de uma arma *vorpal*) decapita uma cabeça aleatória. Perder uma cabeça não mata uma quimera (desde que ela tenha uma cabeça sobrando), mas a impede de realizar Golpes com a cabeça perdida ou de usar o Sopro da cabeça.

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas de dragão +20, **Dano** 2d6+9 perfurante mais 2d6 de dano de energia (veja mordida dracônica)

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas de leão +20, **Dano** 2d10+9 perfurante

Corpo a Corpo ◆ chifres de bode +20, **Dano** 2d10+9 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra +20 (ágil), **Dano** 2d6+9 cortante

Golpe de Três Cabeças ◆◆ A quimera desfere um Golpe com suas mandíbulas de dragão, mandíbulas de leão e chifre de bode, cada um com –2 de penalidade e mirando uma criatura diferente. Estes Golpes contam como um ataque para a penalidade por ataques múltiplos da quimera, e a penalidade só aumenta após os três ataques terem sido realizados.

Mordida Dracônica A cabeça de dragão de uma quimera causa 2d6 de dano extra de um tipo de dano condizente à cor do dragão (veja Sopro).

Sopro ◆◆ (arcano, evocação) A quimera sopra um cone ou linha que causa 9d6 de dano a todas as criaturas na área (salvamento básico CD 26 do tipo indicado). A cor da cabeça de dragão da quimera determina a área do Sopro, o tipo de dano que ela causa e o tipo de salvamento necessário para evitá-la. A quimera não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

- **Azul** linha de 18 metros de eletricidade (Reflexos)
- **Branco** cone de 9 metros de frio (Reflexos)
- **Negro** linha de 18 metros de ácido (Reflexos)
- **Verde** cone de 9 metros de veneno (Fortitude
- **Vermelho** cone de 9 metros de fogo (Reflexos)

Rakshasa

Rakshasas são espíritos malignos que se ocultam sob as formas de criaturas humanoides para que possam caminhar despercebidos entre suas presas. Eles incorporam o que é tabu na maioria das sociedades e usam a forma das criaturas que buscam macular para empanturrar-se com estes atos horrendos. Existe uma ampla variedade de rakshasas; apresentados abaixo estão os diminutos e sinistros rakshasa dandasuka e os infames rakshasa rajá, que são os mais disseminados e facilmente encontrados destes ínferos.

DANDASUKA

Conhecidos como "mordedores" entre as castas rakshasa mais poderosas, dandasukas servem como espiões e assassinos para clãs rakshasa ou conjuradores poderosos que prenderam um destes ínferos às suas vontades. Nascidos para manipular e matar, estes pequenos terrores rejubilam-se com seu trabalho e deleitam-se com a visão de sangue. Eles frequentemente vestem roupas extravagantes tingidas com cores pomposas e usam numerosos acessórios elaborados, seja em suas formas verdadeiras ou quando disfarçados como crianças humanas, mercadores halflings ou qualquer outra coisa que os ajude a se mesclarem na sociedade alvo.

Um rakshasa dandasuka é constantemente assombrado por uma fome monstruosa que assola seu corpo hiperativo, forçando-o a se alimentar com frequência. Em combate, ele pode parar para lamber uma lâmina ensanguentada ou pular em uma poça de sangue derramado no chão. Estas criaturas podem se contentar com outras carnes se precisarem, mas preferem o gosto da carne humanoide dos mortais. Qualquer um disposto a fornecer ofertas regulares de tais refeições pode conquistar a lealdade de um dandasuka. Para mantê-la, porém, é preciso ter cuidado: muitas histórias mencionam a ansiedade perigosa destas criaturas em servir seu benfeitor, o que as leva a interpretar mesmo comentários displicentes como ordens literais — geralmente resultando em violência em circunstâncias inapropriadas.

RAKSHASA IMORTAIS

Acima de todos os rakshasas governam os rakshasa imortais, poderosas entidades únicas que veem a si mesmas como divindades. Estes seres incluem Aksha do Segundo Fôlego, Bundha o Carniceiro Cantante, Dradjit o Matador de Deuses, Kunkarna o Combatente Onírico, Mursha o Mestre das Bestas, Otikaya o Arqueiro Espiritual, Surpa o Vingador, Zabha o Profanador e incontáveis outros.

DANDASUKA — **CRIATURA 5**

OM | PEQUENO | ÍNFERO | RAKSHASA

Percepção +12; visão no escuro

Idiomas Comum, Infernal, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +13, Dissimulação +14, Furtividade +13, Ladroagem +13

For +1, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +3

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +13, **Von** +10; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia, +3 de estado em todos os salvamentos contra magia divina

PV 60; **Fraquezas** bondoso 5; **Resistências** físico 5 (exceto perfurante)

Velocidade 7,5 metros, escalada 6 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +15 (acuidade, mágico), **Dano** 2d6+4 perfurante mais 1d6 persistente de sangramento

Corpo a Corpo ❖ garra +15 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 2d4+4 cortante

Magias Ocultistas Espontâneas CD 22, ataque +15; **1º** (4 espaços) *cativar*, *ventriloquismo;* **Truques (1º)** *detectar magia*, *pasmar*, mão mística, *sigilo*, *som fantasma*

Magias Ocultistas Inatas CD 19; **4º** *clarividência*; **3º** *clariaudiência*, *ler mente* (à vontade)

Ataque Furtivo O dandasuka causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Trocar Forma ❖ (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) O dandasuka pode assumir a aparência de qualquer humanoide Pequeno. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente). Ele normalmente perde o Golpe de presas dele, a menos que a forma humanoide possua presas ou um ataque desarmado similar.

CABEÇAS DOS RAJÁS

As cabeças dos rajás frequentemente se assemelham às de felinos ou cobras, mas também podem ser similares a abutres, chacais, elefantes, javalis, lagartos, macacos, mantídeos, rinocerontes e muitas outras possibilidades. Na maioria dos casos, a cabeça de um rakshasa rajá simboliza sua personalidade — um deles com cabeça de tigre é furtivo e voraz, enquanto um com cabeça de javali pode ser bruto e glutão.

RAKSHASA RAJÁ

Quando não estão disfarçados como humanoides, os rakshasas rajás desprezam religiões. Eles compreendem o poder divino e, ainda assim, veem a si mesmos como as únicas coisas dignas da adoração das criaturas mortais; nem mesmo seus próprios imortais são julgados merecedores de tal glorificação. Rakshasas rajás frequentemente formam unidades familiares próximas que trabalham juntas para derrubar cidades mortais ou governá-las das sombras. Tais famílias rakshasas frequentemente incorporam outras linhagens dos ínferos e frequentemente usam dandasukas como servos favoritos ou espiões furtivos. Mesmo que uma família rajá trabalhe junto para alcançar um objetivo em comum, lutas e traições internas são uma ameaça constante.

RAKSHASA RAJÁ — CRIATURA 10

OM | MÉDIO | ÍNFERO | RAKSHASA

Percepção +19; visão no escuro

Idiomas Comum, Infernal, Subterrâneo

Perícias Diplomacia +21, Dissimulação +23, Furtividade +20, Intimidação +21, Performance +19, Ocultismo +18

For +4, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +5

Itens *kukri +1 impactante*

CA 30; **Fort** +19, **Ref** +21, **Von** +18; +2 de estado em todos os salvamentos contra magia, +3 de estado em todos os salvamentos contra magia divina

PV 155; **Fraquezas** bondoso 10; **Resistências** físico 10 (exceto perfurante)

Zombar do Divino ↻ **Acionamento** Uma criatura a até 9 metros conjura uma magia divina ou usa uma habilidade divina. **Requerimentos** O rakshasa rajá possui um espaço de magia disponível que pode ser usado para *dissipar magia*. **Efeito** O rakshasa rajá gasta um espaço de magia que pode ser usado para conjurar *dissipar magia* e tenta neutralizar a magia ou habilidade acionadora. O rakshasa rajá não pode Zombar do Divino por 1d4 rodadas.

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *kukri* +23 (acuidade, ágil, derrubar, mágico), **Dano** 2d6+10 cortante

Corpo a Corpo ❖ presas +20 (ágil, mágico), **Dano** 2d12+10 perfurante

Corpo a Corpo ❖ garra +22 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 2d8+10 cortante

Magias Ocultistas Espontâneas CD 31; **5º** (3 espaços) *alucinação*, *dissipar magia*, *explosão de sombras*; **4º** (4 espaços) *clarividência*, *dissipar magia*, *sugestão*, *voar*; **3º** (4 espaços) *clariaudiência*, *dissipar magia*, *indetecção*, *toque vampírico*; **2º** (4 espaços) *borrar*, *invisibilidade*, *riso histérico*; **1º** (4 espaços) *cativar*, *item de fachada*, *objeto ilusório*; **Truques Mágicos (5º)** *detectar magia*, *ler aura*, *mão mística*, *sigilo*, *som fantasma*

Magias Ocultistas Inatas CD 31; **3º** *ler mente* (à vontade)

Trocar Forma ❖ (concentração, ocultista, polimorfia, transmutação) O rakshasa rajá pode assumir a aparência de qualquer humanoide Médio. Isto não altera a Velocidade ou bônus de ataque e dano dos Golpes dele, mas pode mudar o tipo de dano que os Golpes causam (normalmente para contundente). Ele normalmente perde o Golpe de presas dele, a menos que a forma humanoide possua presas ou um ataque desarmado similar.

Visão Perturbadora ❖ (concentração, encantamento, mental, ocultista) Os olhos do rakshasa rajá brilham em verde enquanto ele projeta uma onda telepática em uma emanação de 9 metros. Todas as criaturas na área são atacadas por uma visão de decadência maligna de uma das vidas passadas do rakshasa. Cada criatura não-maligna na área deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 29 ou fica enjoada 1 (e atordoada 1 em uma falha crítica). As visões duram 1d4 rodadas e, enquanto isso, o rakshasa rajá e todas as criaturas malignas na área recebem +1 de bônus de estado em todos os testes. O rakshasa rajá pode usar esta habilidade novamente somente após a visão prévia encerrar.

Rato

Ratos são uma ameaça onipresente, vagando por esgotos e nas ruas de quase todos os assentamentos do mundo. Embora um rato comum passando pelo chão possa assustar ou até aterrorizar o transeunte médio, ratos gigantes e enxames de ratos são bem mais perigosos.

Rato Gigante

Ratos gigantes são versões enormes das pestes comuns. Eles normalmente são encontrados em números abundantes, mas como não cabem nos locais onde ratos mundanos normalmente se escondem, são muito mais fáceis de localizar e exterminar. Eles vivem majoritariamente em esgotos onde podem vasculhar o lixo das ruas acima, mas algumas famílias de ratos gigantes vivem em locais mais remotos e podem ser encontrados em quase qualquer lugar do mundo, embora tendam a preferir climas temperados ou quentes em vez de regiões frias.

Embora sua mordida sozinha não seja letal (exceto para os muito jovens ou muito velhos), ratos gigantes portam a febre imunda comum a roedores de todo o mundo — uma pestilência mais do que capaz de assolar comunidades rurais.

Rato Gigante — Criatura -1

N | Pequeno | Animal

Percepção +5; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +2 (+4 para Escalar ou Nadar), Furtividade +5
For +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –3

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +7, **Von** +3
PV 8

Velocidade 9 metros, escalada 3 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +7 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6+1 perfurante mais febre imunda
Febre Imunda (doença) As condições enjoado e inconsciente de febre imunda não melhoram por conta própria até a doença ser curada. **Salvamento** Fortitude CD 14; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1d4 horas); **Estágio 2** enjoado 1 (1 dia); **Estágio 3** enjoado 1 e lento 1 enquanto permanecer enjoado (1 dia); **Estágio 4** inconsciente (1 dia); **Estágio 5** morto

Enxame de Ratos

Um enxame de ratos pode causar caos completo em uma casa ou negócio. É ainda mais fácil contrair febre imunda quando dúzias destas pestes agitadas ou famintas mordem a vítima em bando, o que torna a caça a ratos uma carreira viável em muitas partes do mundo, conforme pessoas desesperadas buscam diminuir o avanço da doença.

Enxame de Ratos — Criatura 1

OM | Grande | Animal | Enxame

Percepção +5; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +4 (+6 para Escalar ou Nadar), Furtividade +6
For –2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –3

CA 14; **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +4
PV 14; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área 3, dano de respingo 3; **Resistências** físico 6 (exceto contundente)

Velocidade 9 metros, escalada 3 metros
Febre Imunda (doença) Como rato gigante.
Mordidas de Enxame ❖ Cada inimigo no espaço do enxame sofre 1d6 de dano perfurante (Reflexos básico CD 17). Uma criatura que falhar no salvamento é exposta a febre imunda.

Ratos e Doenças

Ratos possuem a reputação de serem animais viciosos e agressivos, que atacam estoques de comida em grandes números e espalham doenças. Embora ratos sejam imunes aos efeitos mais severos de sua própria febre imunda, a doença os torna imprevisíveis e agressivos. Algumas populações de ratos carregam doenças ainda mais mortais, como a peste bubônica.

REMORHAZES ANTIGOS

O remorhaz possui um ciclo de vida incomum. Um remorhaz que sobrevive por tempo o suficiente (normalmente um século) sem sucumbir à violência, derrete um buraco fundo no gelo e hiberna por vários séculos, crescendo lentamente enquanto sua fonte de calor interno o transforma em algo novo – uma criatura conhecida como vorme do congelamento.

Remorhaz

O remorhaz é um exótico predador ártico semelhante a um inseto com várias patas e traços dracônicos. Este monstro possui placas quitinosas, muitas patas segmentadas, uma mandíbula multipartida e protuberâncias parecidas com asas flanqueando sua cabeça. Entretanto, o aspecto mais incomum da criatura é seu imenso calor interno, que queima com tal intensidade que superaquece as placas no seu dorso sempre que ela fica agitada.

Remorhazes são carnívoros. Sua dieta inclui animais árticos como alces, mas um remorhaz faminto devora prontamente qualquer coisa que consiga pegar e matar. Ele normalmente espreita sob gelo ou neve e embosca presas com um ataque súbito de baixo para cima. Muitas vítimas morrem antes mesmo de saber o que as atacou.

Os que sobrevivem ao ataque inicial do vorme devem encarar não apenas suas mandíbulas mortais, mas também seu corpo incrivelmente quente. Este calor pode derreter armas, causticar armaduras e queimar carne — todas táticas que o remorhaz usa para desabilitar e derrotar seus oponentes. O fogo interno de um remorhaz permite que ele escave através de gelo e neve com facilidade. Ele forma túneis lisos em seu caminho conforme o gelo derretido congela novamente, deixando os sinais característicos de sua passagem.

A maioria das pessoas subestima a inteligência de um remorhaz, assumindo que é um mero animal. Entretanto, remorhazes são capazes de aprender idiomas. Gigantes do gelo, em particular, usam este traço para formar alianças com eles. Os gigantes fornecem comida, proteção e abrigo para o vorme e, em troca, o remorhaz age como besta de guarda e ajuda seus mestres a construírem fortalezas e forjar armas de metal. Os gigantes também empregam os vormes como bestas de guerra, usando-os para prejudicar posições inimigas.

REMORHAZ — CRIATURA 7

INCOMUM | N | ENORME | BESTA

Percepção +14; sentido sísmico (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Jotun (incapaz de falar qualquer idioma)

Perícias Atletismo +18, Furtividade +13

For +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –3, **Sab** +1, **Car** –2

CA 25; **Fort** +18, **Ref** +15, **Von** +10

PV 120; **Imunidades** fogo, frio

Calor (aura, evocação, fogo, primal) 1,5 metros. Uma criatura que iniciar o turno dela na aura sofre 1d6 de dano de fogo. Sempre que o remorhaz sofrer dano de um inimigo, este dano aumenta para 2d6 até o início do próximo turno dele. Quaisquer criaturas que atingirem um remorhaz com um Golpe desarmado sofrem 2d6 de dano de fogo, e uma arma que atingir o remorhaz sofre 2d6 de dano de fogo.

Velocidade 10,5 metros, escavação 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +18 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10+9 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ◆ cauda +18 (alcance 4,5 metros, fogo), **Dano** 1d10+3 contundente mais 2d6 de fogo

Arrebentar ◆◆ O remorhaz Golpeia uma vez com suas mandíbulas e uma vez com sua cauda, cada um contra uma criatura diferente. Cada ataque conta para a penalidade por ataques múltiplos do remorhaz, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

Engolir Inteiro ◆ Grande, 2d8+5 contundente mais 2d6 de fogo, Ruptura 12

Sopro ◆◆ (evocação, fogo, primal) O remorhaz libera uma rajada de chamas que causa 8d6 de dano de fogo em um cone de 9 metros (Reflexos básico CD 26). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Tunelador de Gelo Um remorhaz pode deixar um túnel aberto, se desejar, quando escavar através de gelo ou neve – e normalmente o faz.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Roca

Imensas e lendárias aves de rapina capazes de carregar elefantes como presas, rocas normalmente possuem cerca de 9 metros do bico à cauda e envergadura de 24 metros ou mais. Embora seus bicos sejam curvados para arrancar a carne do osso, sua estratégia de caça envolve agarrar sua presa com suas unhas poderosas e então soltá-la de grandes alturas antes de se alimentar. Este método cria uma imensa quantidade de carniça, o que garante que rocas sejam seguidas por bandos de carniceiros oportunistas como corvos e urubus prontos para roubar facilmente pedaços das refeições dos grandes pássaros. Rocas, em sua maioria, não se importam com estas criaturas, embora às vezes as devorem junto com o resto da comida.

Rocas normalmente fazem ninhos em cumes de montanhas e penhascos inacessíveis para todas as criaturas terrestres, exceto as mais corajosas. Eles são predadores de longo alcance que caçam tanto em terra quanto no mar em busca de presas massivas para sustentar a si próprias e a seus filhotes.

Rocas são caçadoras solitárias e antissociais que competem uma com a outra em ferozes batalhas aéreas para proteger território. Mas cerca de uma vez por década, um casal se une para criar seus filhotes. Assim que o filhote esteja velho o suficiente para caçar sozinho, os progenitores se separam para, novamente, caçarem sozinhos.

Druidas e patrulheiros particularmente talentosos podem capturar e treinar uma roca para servir como montaria voadora ou companheiro de caça, embora exemplos de tal proeza de domesticação sejam bem raros. O modo mais fácil de domar uma roca é fazê-lo no momento em que ela choca, já que o filhote marca na memória a primeira criatura que avistar. Entretanto, adquirir um ovo de roca por qualquer meio não é fácil e frequentemente representa uma sentença de morte para o pretenso ladrão de ovos.

ROCA — CRIATURA 9

N | IMENSO | ANIMAL

Percepção +18; visão na penumbra
Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +21
For +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 27; **Fort** +20, **Ref** +17, **Von** +16
PV 180

Repelir com Asa ↻ **Acionamento** Uma criatura se move de fora para dentro do alcance da asa da roca. **Efeito** A roca realiza um Golpe de asa contra a criatura acionadora. Se a roca Impelir a criatura, ela interrompe a ação de movimento acionadora.

Velocidade 6 metros, voo 18 metros

Corpo a Corpo ◆ bico +21 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10+12 perfurante

Corpo a Corpo ◆ unha +21 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+12 cortante mais Atracar Aprimorado

Corpo a Corpo ◆ asa +21 (ágil, alcance 9 metros), **Dano** 2d6+10 contundente mais Impelir Aprimorado 3 metros

Apanhar Uma roca pode Voar à metade da Velocidade enquanto possuir uma criatura agarrada ou restringida em suas unhas, carregando essa criatura com ela.

Petiscar Uma roca recebe +2 de bônus de circunstância para acertar com um Golpe de bico se o alvo estiver agarrado ou restringido na unha dela.

Voo Direto ◆◆ A roca Voa até a Velocidade de voo dele e realiza dois Golpes de unha a qualquer momento durante esse movimento. Cada Golpe deve mirar uma criatura diferente. Os ataques sofrem as penalidades por ataques múltiplos normalmente.

RECURSOS DE ROCAS

Embora a maioria do tesouro que uma roca possua seja incidental – os restos de presas espalhadas no ninho ou ao redor dele – penas de roca, especialmente as brancas ou douradas, são bem valorizadas em certos mercados. Ainda mais valiosos são seus ovos, especialmente para alguns gigantes que apreciam seu sabor único.

MÚSICA DOS SÁTIROS

Os equipamentos de um sátiro são valiosos, particularmente suas belas flautas de pã. Sátiros frequentemente escondem estoques de álcool, boa comida e obras de arte bela (especialmente erótica) nas cavidades e clareiras que frequentam. Dependendo do tipo de música que prefiram tocar, sátiros podem ser capazes de conjurar diferentes magias de 4º nível de encantamento, como *paranoia* ou *riso histérico*.

Sátiro

Para um sátiro, a vida é uma festa e todos estão convidados. Notórios por seu hedonismo, estas fadas acreditam que não existe beleza maior do que aquela encontrada em cantar, beber, comer e prazeres carnais. Sátiros usam suas canções encantadas e charme natural para encorajar todo tipo de pessoa a libertarem-se das regras da sociedade e seguirem seus verdadeiros desejos. Isto normalmente envolve convencer mortais a se juntarem a festas ruidosas ou irem a encontros em clareiras iluminadas pelo luar. Entretanto, se um companheiro em potencial rejeitar os avanços do sátiro, ele tem pouco interesse em continuar a conversa e se afasta em busca de pessoas mais dispostas.

O estilo de vida de um sátiro não deixa espaço para relacionamentos contínuos ou amigos antigos. Uma vez que a festa acabe ou sua luxúria seja saciada, o sátiro desaparece na floresta. As proles que eles deixam para trás também são sátiros e normalmente acabam sendo pegos de seus berços por outras fadas em vez de deixados aos cuidados dos mortais. Sátiros são sempre machos.

A beleza intocada da floresta é sagrada e preciosa para um sátiro. Intrusos brutos que cortam árvores ou massacram animais sem comê-los arriscam atrair a ira de um sátiro. Um sátiro provocado desta maneira usa suas magias para prejudicar seus oponentes e tenta despachá-los montando emboscadas brutais ou liderando um bando de animais da floresta.

Outras fadas, particularmente as bondosas, veem os sátiros como primos grosseiros e vergonhosos. Elas raramente são hostis com sátiros, mas os consideram insuportáveis e aconselham seus aliados mortais a ficar longe das clareiras dos sátiros.

SÁTIRO — CRIATURA 4

CN | MÉDIO | FADA

Percepção +10; visão na penumbra

Idiomas Comum, Silvestre

Perícias Atletismo +8, Diplomacia +13, Dissimulação +13, Furtividade +11, Intimidação +11, Natureza +9, Performance +13, Sobrevivência +8

For +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +5

Itens adaga, arco curto (20 flechas), cantil de vinho, flauta de pã

Vinho Silvestre (encantamento, mental, primal) O cantil de vinho de um sátiro encanta magicamente qualquer álcool dentro dele. Com uma ação de Interagir, uma criatura viva pode beber o álcool e recebe +1 de bônus de item em salvamentos de Vontade e +3 de bônus de item em salvamentos de Vontade contra efeitos de medo pela hora seguinte. Quando o cantil for removido das posses de um sátiro, a magia permanece somente até o vinho estragar. O cantil pode conter até oito doses de vinho.

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +12

PV 80; **Fraquezas** ferro frio 5

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ adaga +14 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+6 perfurante

Distância ◆ arco curto +14 (incremento de distância 18 metros, mortal d10, recarga 0), **Dano** 1d6+3 perfurante

Distância ◆ adaga +14 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+6 perfurante

Magias Primal Inatas CD 21; **4º** *cativar*, *medo*, *sono*, *sugestão*; **Truques Mágicos (2º)** *inspirar competência* (*Livro Básico* 386), *inspirar coragem* (*Livro Básico* 387), *luzes dançantes*, *som fantasma*, *tempo triplo* (*Livro Básico* 387)

Performático Veloz Quando o sátiro Tocar a Flauta de Pã para conjurar uma magia, ele pode Andar ou Dar um Passo como parte da atividade.

Tocar a Flauta de Pã ◆◆◆ (auditivo, primal) **Requerimentos** O sátiro está segurando um instrumento musical. **Efeito** O sátiro toca uma melodia no instrumento dele para conjurar *cativar*, *medo*, *sono* ou *sugestão* sem gastar o espaço de magia e usando música no lugar de fornecer os componentes de ação da magia. A magia adquire o traço auditivo e afeta todas as criaturas em uma emanação de 18 metros em vez de seus alvos normais. Uma criatura que obtiver sucesso no salvamento de Vontade contra qualquer magia fica temporariamente imune a magias tocadas na flauta do sátiro por 1 minuto. Sátiros são imunes a esta música.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Serpente

Serpentes existem em uma variedade de formas, de constritoras das selvas que se envolvem ao redor de suas presas a víboras venenosas com mordidas mortais. Todas elas, porém, consomem suas presas inteiras deslocando suas mandíbulas e usando músculos poderosos para mover a comida por suas gargantas e em seus estômagos.

Víbora

Cada membro desta família de serpentes venenosas possui presas longas e finas com as quais injetam um veneno potente em suas vítimas. Víboras diferentes injetam tipos diferentes de veneno, que podem causar paralisia, dor extrema e inchaço, coágulos sanguíneos ou até uma parada cardíaca súbita.

VÍBORA — **CRIATURA -1**

N | MINÚSCULO | ANIMAL

Percepção +5; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +1 (+4 para Escalar), Furtividade +5, Sobrevivência +3

For –3, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +5

PV 8

Retirar-se ↻ **Acionamento** Uma criatura encerra o movimento dela adjacente à víbora ou no espaço da víbora. **Efeito** A víbora Anda, Escala ou Nada até 3 metros (ou até a Velocidade relevante, se essa Velocidade for inferior a 3 metros). A víbora deve encerrar o movimento dela em um local a mais de 1,5 metros de um adversário. Este movimento não aciona reações.

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros, natação 6 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +8 (acuidade, ágil), **Dano** 1d8–3 perfurante mais veneno de víbora

Veneno de Víbora (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 16; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 1d8 de veneno (1 rodada)

RECURSOS DE SERPENTES

O padrão distinto da pele de serpente e a ampla variedade de aplicações a torna um recurso muito procurado, e o couro de serpentes muito grandes, como as gigantescas sucuris, pode atingir um bom preço no mercado certo. Tais peles de serpentes gigantes podem ser usadas para criar roupas de couro de serpentes, incluindo botas e luvas, assim como outros itens como bainhas, mochilas e até tendas ou barcos improvisados. Couro de serpente pode ser removido com um teste bem-sucedido de Manufatura ou Saber apropriado.

Píton-real

O nome desta serpente não venenosa vem de sua tendência a se enrolar como uma bola quando assustada, embora a maioria das pessoas a conheça por sua tática de caça: enrolar-se ao redor da presa e esmagar a vítima com seus músculos poderosos. Ainda assim, herpetologistas corajosos às vezes mantêm píton-reais como animais de estimação.

PÍTON-REAL — **CRIATURA 1**

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +6; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +6, Furtividade +6, Sobrevivência +4

For +3, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +4

PV 20

Apertar Anéis ↻ **Acionamento** Uma criatura agarrada ou restringida pela píton-real tenta Escapar. **Efeito** A CD do teste de Escapar é aumentada em 2 pontos.

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros, natação 6 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +8, **Dano** 1d8+3 perfurante mais Atracar

Constrição ❖ 1d8 contundente, CD 17

Enroscar em Anéis ❖ **Requerimentos** Uma criatura Média ou menor está agarrada ou restringida nas mandíbulas da píton-real. **Efeito** A píton-real move a criatura para os anéis dela, liberando suas mandíbulas para realizar ataques, e então usa Constrição contra a criatura. Os anéis da píton-real podem conter uma criatura.

SERPENTES NA MITOLOGIA

Serpentes aparecem de forma frequente e proeminente em mitos e lendas de muitas culturas por toda a região do Mar Interior. Na Osírion Antiga, serpentes foram reverenciadas e associadas tanto com o maligno deus serpente Apep quanto com a deusa bondosa Wadjet, a Imperatriz Verde. Talvez o exemplo mais conhecido de serpentes nas lendas de Golarion seja o povo-serpente — humanoides serpentinos que governaram grandes partes do mundo em tempos pré-históricos e adoravam uma corrupta divindade serpente chamada Ydersius.

VÍBORA GIGANTE

As presas da víbora gigante são uma visão assustadora, pois possuem tubos de injeção compridos como adagas. Mesmo uma pequena quantidade do veneno injetado por uma víbora gigante pode causar coágulos sanguíneos severos e deixar a vítima completamente sem vitalidade.

VÍBORA GIGANTE — CRIATURA 2

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +7; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +8, Furtividade +8, Sobrevivência +6

For +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +6

PV 26

Oportunidade Enrolada ↻ Como Ataque de Oportunidade, mas a serpente só pode usar esta reação se estiver Enrolada.

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros, natação 6 metros

Corpo a Corpo ❖ presas +11 (acuidade), **Dano** 1d8+3 perfurante mais veneno de víbora gigante

Enrolar ❖ A víbora gigante usa uma ação para se enrolar, aumentando o alcance dela com suas presas de 1,5 para 3 metros. Após a víbora gigante Golpear com as presas, ela fica desenrolada.

Veneno de Víbora Gigante (veneno) **Salvamento** Fortitude CD 17; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d6 de veneno e drenado 1

SUCURI GIGANTE

A monstruosa sucuri gigante é capaz de engolir inteiramente criaturas grandes como cavalos — sem falar dos cavaleiros. Embora mateiros novatos examinem as copas das selvas em busca de serpentes que possam cair sobre eles, sucuris gigantes são mais comumente encontradas em rios e lagos, onde se alimentam de presas incluindo peixes-boi e capivaras.

SUCURI GIGANTE — CRIATURA 8

N | ENORME | ANIMAL

Percepção +17; faro (impreciso) 18 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +21, Furtividade +15, Sobrevivência +15

For +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** –2

CA 25; **Fort** +20, **Ref** +17, **Von** +15

PV 175

Apertar Anéis ↻ Como píton-real.

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros, natação 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +21 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+7 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ❖ cauda +21 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+7 contundente mais Impelir 3 metros

Arrastar ❖ A sucuri gigante Anda, Escala ou Nada até metade da Velocidade dela, puxando com ela quaisquer criaturas que tenha agarrado.

Constrição Maior ❖ 1d10+7 contundente, CD 26

Engolir Inteiro ❖ Grande, 1d10+7 contundente, Ruptura 21

Enroscar em Anéis ❖ **Requerimentos** Uma criatura Grande ou menor está agarrada ou restringida nas mandíbulas da sucuri gigante. **Efeito** A sucuri gigante move a criatura para os anéis dela, liberando suas mandíbulas para realizar ataques, e então usa Constrição Maior contra a criatura. Os anéis da sucuri gigante podem conter quantas criaturas couberem no espaço dela.

Serpente Marinha

Estas bestas das histórias possuem a aparência de cobras massivas com longas fileiras de espinhas com barbatanas em suas costas. Temperamentais e territoriais, serpentes marinhas podem emborcar um navio com facilidade e a maioria não hesita em fazê-lo quando se sentem famintas ou ameaçadas. Abundam histórias sobre capitães enlutados que gastaram suas vidas inteiras caçando os monstros esquivos que afundaram seus navios e tomaram seu sustento. Estas caças apoiam-se em rumores e vislumbres da besta, pois poucos sobrevivem às catástrofes trazidas por serpentes marinhas.

Embora muitos contos de pescador pintem serpentes marinhas como guardiões do oceano apontados pelos deuses ou, alternativamente, como agentes malignos e demoníacos, a verdade é que a maioria delas são simplesmente bestas muito grandes com um dom para evitar detecção mágica.

SERPENTE MARINHA — CRIATURA 12

INCOMUM | N | IMENSO | ANIMAL

Percepção +22; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +18, Atletismo +26 (+28 para Nadar), Furtividade +28

For +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

Indetectável (abjuração, primal) Uma serpente marinha automaticamente tenta neutralizar qualquer adivinhação de detecção, revelação ou vidência contra ela, utilizando o modificador de Furtividade dela como modificador de neutralização.

CA 35; **Fort** +25, **Ref** +21, **Von** +21

PV 210

Velocidade 6 metros, natação 18 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +27 (alcance 6 metros), **Dano** 3d10+14 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ◆ cauda +27 (ágil, alcance 6 metros), **Dano** 2d10+14 contundente mais Atracar

Distância ◆ esguicho de água +25 (água, brutal, incremento de distância 30 metros), **Dano** 2d6+12 contundente mais algas de serpente marinha

Algas de Serpente Marinha (incapacitação, veneno) A água nos órgãos de balastro ao redor do pescoço da serpente marinha fica cheia de algas psicotrópicas. **Salvamento** Fortitude CD 34; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** confuso e, se voando, gasta a primeira ação de cada turno para descer 6 metros (1 rodada); **Estágio 2** confuso e, se voando, desce até alcançar o chão ou água abaixo (1 rodada)

Capotar ◆ (ataque) A serpente marinha tenta virar uma embarcação aquática do tamanho dela ou menor que esteja adjacente. A serpente marinha deve obter sucesso em um teste de Atletismo com CD 35 ou igual à CD de Saber de Navegação do piloto, o que for maior.

Constrição ◆ 1d10+14 contundente

Engolir Inteiro ◆ (ataque) Enorme, 2d10+6 contundente, Ruptura 20

Rasgo de Espinha ◆◆ (ataque, movimento) A serpente marinha estende as espinhas ao longo de suas costas e Nada ou Anda. Cada criatura à qual a serpente ficar adjacente a qualquer momento durante este movimento sofre 4d6+8 de dano cortante (Reflexos básico CD 32).

COVIS DE SERPENTES MARINHAS

Embora qualquer caverna submersa pudesse servir, serpentes marinhas preferem "construir" covis afundando navios. Uma serpente marinha pode até criar um massivo cemitério submarino destruindo vários navios no mesmo local e deixando os detritos se acumularem no leito oceânico.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
ÍNDICE

TEKELI-LI

Embora a cacofonia de um shoggoth seja uma mistura estranha e enlouquecedora de sons e segredos perigosos, a frase "tekeli-li" é a repetida com mais frequência, e estas palavras misteriosas são sempre discerníveis entre suas vocalizações selvagens. Às vezes, pássaros selvagens que habitam locais assombrados por shoggoths parecem cantar esta frase estranha, enquanto em outros, ela pode ser ouvida em rajadas de vento gélido. Tentativas de traduzir a frase, mesmo através de magia, só encontraram fracasso, como se as palavras em si estivessem ativamente resistindo a revelar seus segredos ao mundo.

Shoggoth

Fanáticos delirantes e profetas do apocalipse alegam desesperadamente que o monstruoso shoggoth é somente uma visão induzida por drogas ou um pesadelo irreal. A verdade, porém, é ainda mais atroz. Shoggoths realmente existem, porém tendem a hibernar nas mais profundas fossas oceânicas ou nas cavernas e ruínas mais remotas, emergindo apenas para deixar caos e a destruição em seus rastros viscosos.

O primeiro shoggoth foi criado por uma espécie alienígena para servir como uma besta de carga acéfala. Seu grande volume, força incrível e natureza amorfa os tornam exímios escravos de trabalho, e sua habilidade de formar espontaneamente novos olhos, bocas, membros e quaisquer outros órgãos necessários os torna incrivelmente versáteis. Eventualmente, os shoggoth desenvolveram inteligência o suficiente para se rebelar contra seus mestres, e agora eles espreitam, pacientes e potentes, nas profundezas sem luz.

Um shoggoth possui objetivos e métodos ininteligíveis para os seres humanoides. Eles se lembram das eras de servidão e, comparados a seus mestres misteriosos, os anões, elfos, humanos e outros seres inteligentes são meros ciscos que rastejam sobre a superfície do mundo, indistinguíveis de animais. Quando um shoggoth rola seu corpo imenso e horrível sobre um bando de exploradores, engolfando-os em uma prensa gelatinosa de carne e dentes, ele não está sendo exatamente maligno, só descuidado.

Shoggoths podem se tornar o objeto de adoração de cultos humanoides dedicados ao caos e à entropia. O shoggoth não responde a esta adoração, mas certamente irá consumir qualquer vítima infeliz que o culto possa capturar e sacrificar a ele. Rumores de shoggoths que desenvolveram intelectos ainda maiores são, esperançosamente, apenas rumores, pois o dano que uma criatura dessas capaz de raciocinar poderia causar ao mundo é perturbador, para dizer o mínimo.

SHOGGOTH **CRIATURA 18**

RARO | CN | ENORME | ABERRAÇÃO | ANFÍBIO

Percepção +34; faro (impreciso) 18 metros, sentido sísmico (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Aklo

Perícias Atletismo +36, Intimidação +29

For +10, **Des** +6, **Con** +9, **Int** –3, **Sab** +6, **Car** +1

CA 39, visão 360°; **Fort** +33, **Ref** +30, **Von** +30; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 275, cura acelerada 20; **Imunidades** acertos críticos, cego, controlado, precisão, sono, surdo; **Resistências** ácido 20, frio 20, sônico 20

Cacofonia Enlouquecedora (auditivo, aura, incapacitação, mental) 18 metros. Um shoggoth emite constantemente sílabas e murmúrios que mortais não foram feitos para ouvir. Uma criatura que entrar ou iniciar o turno dela na aura deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 38 ou fica confusa por 1 rodada (2d4 rodadas em uma falha crítica). Uma criatura que obtiver sucesso no salvamento fica temporariamente imune por 24 horas.

Velocidade 12 metros, escalada 7,5 metros, natação 15 metros

Corpo a Corpo ❖ pseudópode +35 (alcance 9 metros, mágico), **Dano** 4d10+18 contundente mais Atracar

Comer Uma criatura que iniciar o turno dela dentro do shoggoth sofre 9d6 de dano de ácido.

Constrição ❖ 2d10+15 contundente

Engolfar ❖❖ CD 40, 6d6 de ácido, Escapar CD 40, Ruptura 40

Shuln

Flagelos das Terras Sombrias superiores, estas enormes monstruosidades parecidas com topeiras fatiam e cavam pela pedra sólida com seus massivos membros dianteiros e garras fortes como adamante. Shulnes crescem até cerca de 6 metros de comprimento e possuem quatro olhos minúsculos, quase imperceptíveis, além de um focinho longo e pálido, quatro patas bem musculosas que terminam em garras longas e serrilhadas e uma atarracada cauda rosa. Conforme um jovem shuln amadurece, seu metabolismo único produz uma pequena quantidade de adamante que se infunde por todo o seu sistema esquelético. Além de tornar suas garras e presas quase inquebráveis, este traço fisiológico único torna os shulnes escavadores sem paralelos e altamente procurados por caçadores de monstros que esperam colher o material precioso de seus cadáveres.

Shulnes possuem um apetite voraz e comem quase qualquer coisa que consigam pegar, mas sua dieta preferida consiste quase inteiramente de invertebrados, especialmente vormes de caverna. Eles usam pequenos bigodes sensoriais que cobrem seu focinho para detectar movimentos sutis no ar e no chão sem usar a visão. Quando detecta uma presa apropriada, o shuln morde o alvo na primeira oportunidade, injetando-o com uma potente toxina paralisante presente em sua saliva. Esta peçonha é tão forte que é capaz de subjugar até mesmo o quase imbatível vorme púrpura, tornando o shuln uma companhia valiosa (ainda que perigosa) para qualquer um explorando as regiões infestadas de vormes das Terras Sombrias. O notório temperamento ruim dos shulnes e sua tendência a escavar áreas indevidas em assentamentos subterrâneos os tornam criaturas frustrantes de se manter, mas quando a alternativa é a imprevisível e mortal visita de um enorme e faminto vorme da caverna, o incômodo vale bem mais que o problema.

Encontros com entidades parecidas com shulnes muito maiores no Plano da Terra sugerem que estas criaturas são originárias deste lugar. Os shulnes maiores ainda retêm suas qualidades elementais, são bem mais espertos e possuem uma variedade própria de magias primais inatas ligadas à terra —mesmo assim, ainda amam o sabor dos vormes da caverna.

SHULN — CRIATURA 12

RARO | N | ENORME | BESTA

Percepção +20; faro 9 metros, sentido sísmico (impreciso) 18 metros
Perícias Atletismo +25, Sobrevivência +22
For +7, **Des** +4, **Con** +6, **Int** –3, **Sab** +4, **Car** +1

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +19, **Von** +21
PV 195; **Resistências** físico 10 (exceto adamante ou contundente), veneno 15

Velocidade 12 metros, escavação 6 metros; escavação imparável
Corpo a Corpo ❖ garra de adamante +25 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 3d8+10 cortante
Corpo a Corpo ❖ presas de adamante +25 (alcance 4,5 metros), **Dano** 3d10+10 perfurante mais saliva de shuln
Despedaçador de Armadura A qualquer momento que o shuln atingir um acerto crítico com um Golpe corpo a corpo, ele também causa a mesma quantidade de dano à armadura do alvo, ultrapassando qualquer Dureza inferior a 10, como adamante.
Escavação Imparável Shulnes podem escavar em rocha sólida e qualquer metal com dureza inferior à de adamante como se fosse terra ou detritos soltos, deixando um túnel de 3 metros de diâmetro.
Saliva de Shuln (incapacitação, veneno) **Salvamento** Fortitude CD 32; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 2d6 de dano de veneno e lento 1 (1 rodada); **Estágio 2** 3d6 de dano de veneno e lento 1 (1 rodada); **Estágio 3** 4d6 de dano de veneno e paralisado por 2d6 horas. Saliva de shuln sobrepõe a habilidade inexorável.

RECURSOS DE SHULNES

Aventureiros que temem encontros com vormes da caverna podem procurar um shuln e tentar atraí-lo ou compeli-lo magicamente para ajudar na luta por vir, mas a personalidade teimosa dessa criatura torna tais esforços difíceis e inconstantes. Adquirir a saliva de um shuln é uma tática mais fácil, embora o veneno deva ser preservado alquimicamente para ser usado como um veneno de ferimento, pois o líquido de cheiro ruim rapidamente perde a potência quando sai das mandíbulas dentuças da besta.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

GIGANTOPITHECUS

Esta espécie de orangotango feroz é três vezes mais pesada do que um gorila. Eles são de nível 4, com estatísticas semelhantes às de um gorila de elite.

Símio

Embora muitos símios exibam comportamento pacífico ou recluso, gorilas podem ser territoriais e o megaprimata é especialmente agressivo e perigoso.

GORILA

Gorilas podem ser criaturas territoriais, particularmente se provocados por caçadores ou na presença de monstros mais perigosos. Um gorila usa suas presas e braços poderosos para morder e esmurrar invasores com um desprendimento selvagem.

GORILA — CRIATURA 3

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +8; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +11, Furtividade +7

For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +6

PV 45

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ punho +11 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d6+4 contundente

Distância ◆ mandíbulas +11 (alcance 1,5 metros), **Dano** 1d8+4 perfurante

Exibição Aterrorizante ◆◆ (auditivo, emoção, medo, mental) O gorila bate no peito em uma exibição aterrorizante. Criaturas a até 9 metros devem tentar um salvamento de Vontade CD 20. Enquanto uma criatura estiver assustada por esta habilidade, ela fica desprevenida para o gorila.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada e fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura fica assustada 1.

Falha Crítica A criatura fica assustada 2.

MEGAPRIMATA

O megaprimata está entre os símios mais poderosos, rápido em confrontar qualquer intruso encontrado em seu domínio. Com 12 metros de altura, ele é mais alto que a maioria dos gigantes e está acostumado a ser o maior predador da região.

MEGAPRIMATA — CRIATURA 8

N | IMENSO | ANIMAL

Percepção +15; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo 14, Atletismo +19

For +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +2

CA 26; **Fort** +19, **Ref** +16, **Von** +13

PV 150

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ punho +21 (ágil, alcance 6 metros), **Dano** 2d8+10 contundente

Distância ◆ mandíbulas +21 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+10 perfurante

Despedaçar e Destroçar ◆◆ Um megaprimata faz dois Golpes de punho contra o mesmo alvo. Se ambos acertarem, o ataque causa 2d6 de dano contundente extra, o alvo fica desprevenido e sofre –6 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades até o final do próximo turno dele.

Exibição Aterrorizante ◆◆ (auditivo, emoção, medo, mental) O gorila bate no peito em uma exibição aterrorizante. Criaturas a até 15 metros devem tentar um salvamento de Vontade CD 27. Enquanto uma criatura estiver assustada por esta habilidade, ela fica desprevenida para o megaprimata e para gorilas.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada e fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura fica assustada 1.

Falha Crítica A criatura fica assustada 2 e fugindo até o final do próximo turno dela.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Simurgh

Povos habitantes do deserto consideram a visão de um simurgh como um presságio de uma vida de sorte e os que não possuem familiaridade com a besta majestosa podem confundi-la com o avatar de uma divindade. Belos, graciosos e verdadeiramente imensos, os simurghs têm a aparência impressionante de um massivo pássaro multicolorido com a cabeça de um lobo igualmente enorme e majestoso. Simurghs agem como intermediários em conflitos que ameaçam o mundo, servindo como agentes de divindades bondosas ou vigilantes que dispensam sua própria justiça, normalmente ao obliterar ou banir seres extraplanares malignos.

Simurghs podem viver por milhares de anos e, como são seres antigos muito raros, muitos duvidam de sua existência. Eles de fato são muito reais, algo que pode ser atestado com entusiasmo por aqueles que foram ajudados por uma dessas criaturas. Um simurgh não se revela com frequência, mas normalmente o faz em resposta a uma ameaça verdadeiramente grave, como uma incursão de um exército morto-vivo ou o alvoroço de algum monstro verdadeiramente épico. Simurghs não são nada além de exemplares de retidão, e heróis bondosos dificilmente encontrariam um aliado melhor do que um simurgh em sua jornada para destruir o mal.

SIMURGH — CRIATURA 18

RARO | NB | IMENSO | BESTA

Percepção +32; visão no escuro

Idiomas Celestial, Dracônico, Comum; *idiomas*

Perícias Acrobatismo +27, Arcanismo +28, Atletismo +32, Diplomacia +34, Medicina +35, Performance +28, Religião +35, Sobrevivência +32

For +8, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +6, **Car** +5

CA 41; **Fort** +30, **Ref** +29, **Von** +32; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 350; **Imunidades** doença, fogo, negativo, sono

Aura de Paz (divino, emoção, encantamento, incapacitação, mental) 15 metros. Uma criatura que iniciar o turno dela na aura deve tentar um salvamento de Vontade CD 37 ou é afetada por *acalmar emoções*. Criaturas que obtiverem sucesso não são afetadas, mas devem tentar outro salvamento a cada turno em que começarem na aura.

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 12 metros, voo 27 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +34 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 4d12+12 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra +34 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico), **Dano** 4d8+12 cortante

Corpo a Corpo ◆ cauda +34 (alcance 6 metros, mágico), **Dano** 4d8+10 cortante mais banimento arrebatador

Distância ◆ raio deslumbrante +34 (alcance 30 metros, mágico), **Dano** 10d6 de fogo

Magias Divinas Inatas CD 42; **9º** *chuva de fogo*, *curar*; **3º** *zona da verdade* (à vontade); **2º** *detectar tendência* (somente maligno; à vontade); **1º** *clarão ofuscante* (*Livro Básico* 390); **Truques Mágicos (9º)** *detectar magia*, *luz*; **Constante** *idiomas*

Banimento Arrebatador Se uma criatura atingida por um Golpe de cauda do simurgh não estiver no plano natal dela, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 42 ou é afetada por *banimento*, exceto que, se a criatura obtiver um sucesso crítico no salvamento, o simurgh não fica atordoado.

Penas Radiantes ◆◆ (ataque) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O simurgh sacode as penas deslumbrantes da cauda dele e atinge seus adversários com um cone de 30 metros de luz radiante. Exceto pelo tamanho do cone, este efeito é idêntico ao de *rajada prismática* (CD 42).

SERVOS DE SHELYN

Embora simurghs possam ser encontrados a serviço da maioria das fés bondosas, são os ensinamentos de Shelyn, deusa da arte, que atraem estas criaturas com mais frequência. Um templo de Shelyn que conseguir atrair a atenção e amizade de um simurgh normalmente honra a privacidade da criatura e não alardeia a sua aliança, ainda que não hesite em pedir seu auxílio em caso de necessidade.

MONTANDO SLURPS

Um slurp disposto ou domado pode ser usado como montaria por uma criatura que possua tamanho inferior ao dele. O limo nas costas de um slurp fornece ao cavaleiro +2 de bônus de circunstância contra quaisquer tentativas de desmontar fisicamente o cavaleiro.

Slurp

O slurp é uma besta-sapo grudenta encontrada em tocas subterrâneas e cavernas. Ele possui presas massivas, que usa para estripar presas e brigar com slurps rivais. Com a habilidade natural do slurp de escalar paredes e prender-se sem esforço em tetos, pode ser fácil para incautos exploradores de cavernas acabarem do lado errado das formidáveis presas de marfim da besta.

Slurps exsudam dois tipos bem diferentes de secreções de cheiro ruim de sua pele branca pálida. Grandes pústulas nas costas do slurp vazam um limo grudento parecido com resina que endurece rapidamente com a exposição ao ar. Ao flexionar sua pele, o slurp pode explodir estas pústulas na direção de intrusos, cobrindo seus oponentes em gosma grudenta e limitando severamente sua habilidade de suportar os outros ataques do monstro, incluindo os efeitos de sua outra secreção. Glândulas ao longo do lado ventral do slurp excretam uma graxa fétida e incrivelmente escorregadia, que o protege dos efeitos imobilizadores do limo, mas também possui o benefício adicional de torná-lo extremamente difícil de agarrar e capturar. A melhor forma de descobrir se um slurp está nas proximidades é procurar por montes duros desta graxa, que acumulam e secam nos cantos da caverna e entre pilhas de rochas onde ele descansa entre refeições.

Acredita-se que slurps sejam descendentes de uma tentativa enânica falha de domesticar e procriar grandes sapos subterrâneos como animais de trabalho e comida. A despeito desta falha aparente, slurps frequentemente fazem amizade com os outros habitantes do subsolo. As grudentas besta-sapos se provaram extremamente desejáveis para kobolds, que agora domesticam e treinam slurps como poderosas montarias e guardiões. Embora outras criaturas, particularmente boggards, às vezes treinem slurps para servirem como guardiões, kobolds continuam sendo os que mais usam estas criaturas. Um kobold montado em um slurp frequentemente se esconderá nas beiradas superiores de uma caverna, usando as vantagens da altura e surpresa para assolar seus oponentes com ataques à distância. Cavaleiros kobolds também se aproveitam da habilidade do slurp de escalar e investem sobre seus inimigos a partir das paredes de uma caverna.

SLURP — CRIATURA 2

N | MÉDIO | ANIMAL

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Dracônico (incapaz de falar qualquer idioma)

Perícias Acrobatismo +6 (+8 para Escapar), Atletismo +8, Furtividade +5

For +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +0, **Car** +0

CA 17; **Fort** +10 (+12 contra Agarrar ou Empurrar), **Ref** +6, **Von** +4

PV 35

Velocidade 9 metros, escalada 9 metros

Corpo a Corpo ◆ presas longas +11 (mortal 1d10), **Dano** 1d8+4 perfurante

Distância ◆ esguicho de gosma +9 (incremento de distância 9 metros), **Efeito** gosma emaranhante

Gosma Emaranhante Uma criatura atingida pelo esguicho de gosma de um slurp fica desajeitada 1 e sofre –1,5 metros de penalidade na Velocidade por 1 hora ou até a gosma ser removida. A gosma pode ser removida com um total de três ações de Interagir realizadas pela criatura emaranhada ou criaturas adjacentes a ela. Estas ações não precisam ser consecutivas ou realizadas pela mesma criatura.

Lubrificante do Ventre ◆◆◆ O slurp expele um lubrificante escorregadio das glândulas ventrais dele para cobrir o chão sob ele e em uma emanação de 1,5 metros, transformando a área afetada em solo irregular por 10 minutos, após os quais ele seca e vira uma crosta pútrida. A CD para Equilibrar-se pela gosma é 18.

Sombra

Os misteriosos mortos-vivos conhecidos como sombras espreitam em locais escuros e alimentam-se dos que se afastam muito da luz. Aqueles que conversam com sombras, normalmente ao mantê-las afastadas com uma arma brilhante, podem aprender grandes segredos, pois elas são espiãs ideais.

SOMBRA — CRIATURA 4

CM | MÉDIO | INCORPÓREO | MORTO-VIVO

Percepção +10; visão no escuro

Idiomas Necril

Perícias Acrobatismo +10, Furtividade +14

For –5, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +3

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +14, **Von** +12

PV 40; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno; **Fraquezas** vulnerabilidade a luz; **Resistências** todo dano 5 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico)

Vulnerabilidade a Luz Um objeto emanando luz mágica (como da magia *luz*) é tratado como mágico quando usado para atacar a sombra.

Velocidade voo 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mão de sombra +15 (acuidade, mágico), **Dano** 2d6+3 negativo

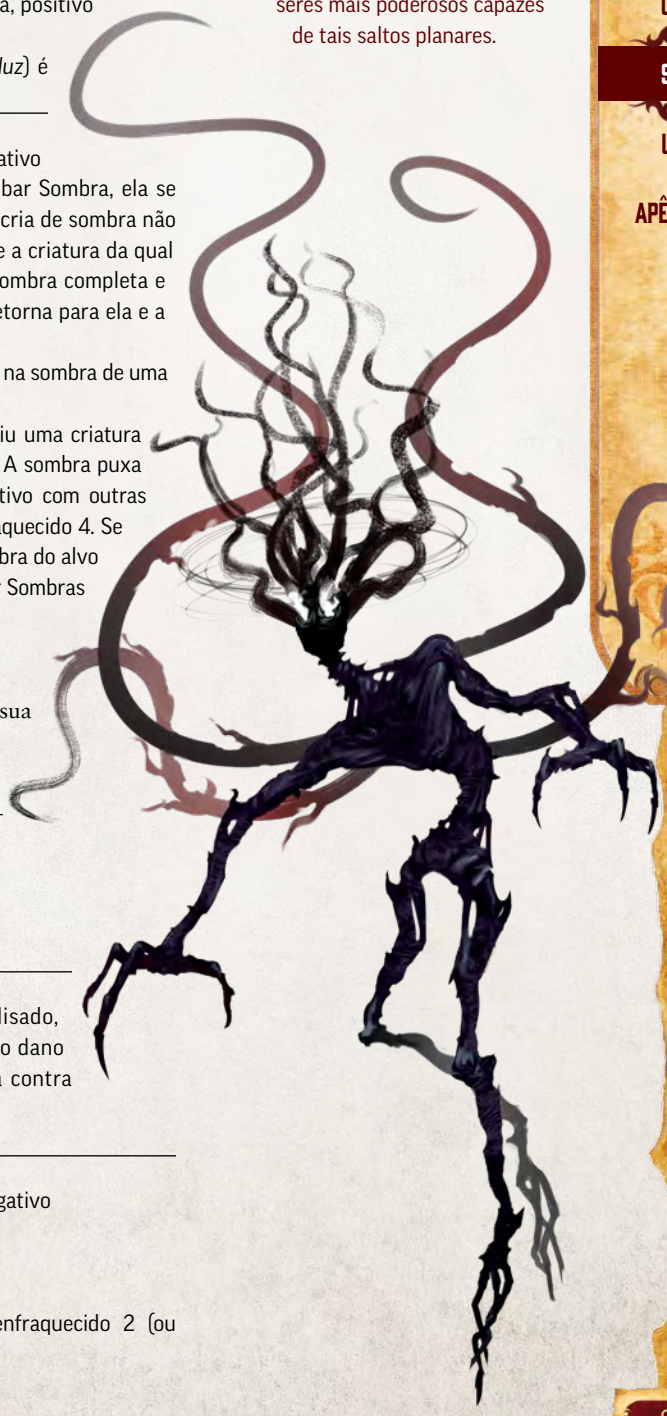
Cria de Sombra Quando a sombra de uma criatura é arrancada por Roubar Sombra, ela se torna uma cria de sombra sob o comando da sombra que a criou. Esta cria de sombra não possui Roubar Sombra e é perpétua e incuravelmente desajeitada 2. Se a criatura da qual a cria de sombra foi retirada morrer, a cria de sombra se torna uma sombra completa e autônoma. Se a criatura se recuperar do enfraquecimento, a sombra retorna para ela e a cria de sombra é extinta.

Esgueirar nas Sombras A sombra pode Esconder ou encerrar seu Esgueirar na sombra de uma criatura ou objeto.

Roubar Sombra (divino, necromancia) ❖ **Requerimentos** A sombra atingiu uma criatura viva com um Golpe de mão de sombra com a ação anterior dela. **Efeito** A sombra puxa a sombra do alvo, deixando a criatura enfraquecida 1. Isto é cumulativo com outras condições enfraquecido impostas pela sombra, até um máximo de enfraquecido 4. Se isto aumentar o valor de enfraquecido da criatura para 3 ou mais, a sombra do alvo é separada do corpo dele (veja cria de sombra). Enfraquecido de Roubar Sombras diminui em 1 a cada hora.

LOCALIZAÇÃO DE SOMBRAS

Sombras podem espreitar em qualquer área mal iluminada – um canto de uma ruína à beira de desabar, um aposento iluminado apenas por velas ou uma floresta escura no crepúsculo. Elas frequentemente adentram o Plano das Sombras e retornam, embora não fique claro se o fazem através de magia própria ou aliando-se a seres mais poderosos capazes de tais saltos planares.



SOMBRA MAIOR

Sombras que passam muito tempo no Plano das Sombras e absorvem sua magia podem se tornar sombras maiores.

SOMBRA MAIOR — CRIATURA 7

CM | MÉDIO | INCORPÓREO | MORTO-VIVO

Percepção +14; visão no escuro

Idiomas Necril

Perícias Acrobatismo +16, Furtividade +20

For –5, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +4

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +18, **Von** +15

PV 75; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, paralisado, precisão, veneno; **Fraquezas** vulnerabilidade a luz; **Resistências** todo dano 10 (exceto força, positivo ou *toque fantasma*; dobro de resistência contra não-mágico)

Vulnerabilidade a Luz Como sombra.

Velocidade voo 9 metros

Corpo a Corpo ❖ mão de sombra +18 (acuidade, mágico), **Dano** 2d10+6 negativo

Magias Divinas Inatas CD 25; **2º** *escuridão* **(à vontade)**

Cria de Sombra Como sombra, mas a cria não é desajeitada.

Esgueirar nas Sombras Como sombra.

Roubar Sombra (divino, necromancia) ❖ Como sombra, mas causa enfraquecido 2 (ou enfraquecido 3 em um acerto crítico).

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

PEGADINHAS DE SPRITES

As pegadinhas praticadas pelas sprites tendem a ser de natureza gentil; elas podem usar suas habilidades para embaraçar um fanfarrão ou envolvê-lo em um esquema convoluto para ajudar alguém a notar um admirador que estava lá o tempo todo. Seus planos frequentemente são feitos pela metade; a natureza mercurial das sprites significa que elas são facilmente distraídas por algo novo antes de seguir seu plano pregresso.

Sprite

Elusivas, volúveis e exuberantes, sprites são o que muitos aldeões imaginam quando ouvem os termos "fada" ou "feérico". Embora sua disposição varie do benevolente grig à enganadora pixie, todas as sprites partilham uma conexão com a magia e tamanho diminuto. Esta família de fadas compartilha seu nome com seu membro mais fraco e mais populoso, a sprite comum.

SPRITE

Sprites comuns são guardiões primevos que escolhem uma pessoa, lugar ou objeto e o defendem por seus próprios motivos inescrutáveis. Sua disposição varia de gentil a desprezível, mas todas as sprites possuem uma veia caprichosa. Por medirem apenas 25 centímetros de altura, elas ficam atentas a animais que possam caçá-las, especialmente gatos domésticos, e preferem fugir a lutar. Por outro lado, sprites são incrivelmente curiosas sobre todas as formas de magia e reúnem-se distraidamente em nexos de linhas de ley ou outros lugares de poder.

SPRITE — **CRIATURA -1**

CN | MINÚSCULO | FADA | SPRITE

Percepção +4; visão na penumbra

Idiomas Comum, Silvestre

Perícias Acrobatismo +6, Furtividade +6

For –3, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** +2

Itens rapieira

Fogo Luminoso (evocação, luz, primal) Um sprite emana luz naturalmente como uma tocha. O sprite pode extinguir, reacender ou mudar a cor desta luz usando uma ação única que possui o traço concentração. Enquanto esta luz está extinta, os Golpes do sprite não causam dano de fogo e ele não pode usar o Golpe de fagulha luminosa.

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +8, **Von** +4

PV 11; **Fraquezas** ferro frio 3

Velocidade 3 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ rapieira +8 (acuidade, fogo, mágico, mortal 1d8), **Dano** 1d6–3 perfurante mais 1 de fogo

Distância ❖ fagulha luminosa +8 (distância 6 metros, fogo, luz), **Dano** 1d4 de fogo

Magias Primais Inatas CD 16; **1º** *leque de cores*; **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia*, *luzes dançantes*, *pasmar*

GRIG

Grigs são os músicos gentis das fadas, embora frequentemente se metam em confusões por causa da sua tendência de confrontar males muito acima das suas capacidades. Mesmo assim, eles lutam bravamente e com grande astúcia, usando sua magia e ataques sônicos à distância enquanto saltam com suas poderosas pernas de grilo e voam com suas asas insetoides para ficar fora de alcance.

GRIG — **CRIATURA 1**

CN | MINÚSCULO | FADA | SPRITE

Percepção +7; visão na penumbra

Idiomas Comum, Silvestre

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +2 (+6 para Salto em Altura ou Salto em Distância), Furtividade +7, Performance +7

For –2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +4

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +9

PV 20; **Fraquezas** ferro frio 5

Velocidade 7,5 metros, voo 9 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +9 (acuidade, ágil, mágico), **Dano** 1d4–2 contundente

Distância ❖ nota dissonante +9 (distância 9 metros, evocação, mágico, sônico), **Dano** 1d8 sônico

Magias Primais Inatas CD 18; **2º** *invisibilidade* (somente em si), *poeira reluzente*; **1º** *disfarce ilusório*; **Truques Mágicos (2º)** *som fantasma*

Rabecar ❖ (auditivo, emoção, encantamento, mental, primal) Um grig pode esfregar as pernas uma na outra para criar um tom contagioso que compele os outros a até 9 metros a dançar, com efeitos variados dependendo de um salvamento de Vontade CD 18. Em um sucesso, um ouvinte fica temporariamente imune por 10 minutos, mas, caso contrário, se o grig continuar a Rabecar a cada rodada, a criatura não recebe salvamentos adicionais.

Sucesso Nenhum efeito.

Falha Desprevenido e –3 de penalidade de estado nas Velocidades.

Falha Crítica Como falha, e também lento 1.

PIXIE

Insaciavelmente curiosos, excessivamente excitáveis e só um pouco endiabrados, pixies são viajantes e enganadores que usam seu pó feérico para criar todo o tipo de situação extravagante, assim como para se defenderem. Outras criaturas frequentemente têm dificuldades para compreender a fala rápida e desconexa da pixie.

PIXIE — CRIATURA 4

CN | PEQUENO | FADA | SPRITE

Percepção +12; visão na penumbra

Idiomas Comum, Silvestre

Perícias Acrobatismo +13, Dissimulação +11, Furtividade +11, Natureza +10

For –1, **Des** +5, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** +3

Itens arco longo (60 flechas), espada curta

CA 23; **Fort** +8, **Ref** +14, **Von** +12; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 40; **Fraquezas** ferro frio 5

Velocidade 4,5 metros, voo 13,5 metros

Corpo a Corpo ❖ espada curta +13 (acuidade, ágil, mágico, versátil Ct), **Dano** 1d6+4 perfurante

Distância ❖ arco longo +13 (incremento de distância 30 metros, mágico, mortal 1d10, recarga 0, saraivada 6 metros), **Dano** 1d8+4 perfurante

Magias Primais Inatas CD 21; **4º** *invisibilidade* (à vontade; somente em si); **3º** *dissipar magia*; **2º** *emaranhar*, *fogo feérico*; **1º** *disfarce ilusório*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *luzes dançantes*, *som fantasma*

Borrifar Pó de Pixie ❖ (manuseio) O pixie borrifa pó de pixie em uma das flechas dele. Se o pixie atingir uma criatura com essa flecha antes do próximo turno do pixie, a flecha inflige um dos efeitos especiais a seguir em vez de causar dano. Cada efeito depende do salvamento de Vontade CD 21 do alvo. Em um acerto crítico do ataque, o alvo trata o resultado do salvamento dele como um grau pior.

Cativação (emoção, encantamento, incapacitação, mental) O alvo sofre os efeitos da magia *cativar*, exceto que ele não recebe bônus no salvamento se a única ação hostil foi o pixie disparando o arco, e o pixie pode escolher direcionar a adoração do alvo para outra criatura em vez de si.

Perda de Memória (adivinhação, mental) Em um salvamento de Vontade falho, o alvo perde os últimos 5 minutos de memória.

Sono (encantamento, incapacitação, mental, sono) O alvo sofre os efeitos da magia *sono* de 3º nível.

Subjugação (encantamento, mental, não-letal) O alvo sofre 4d6 de dano mental, dependendo do salvamento básico de Vontade dele.

FLECHAS VARIANTES DE PIXIES

Pixies podem encantar suas flechas com uma ampla variedade de efeitos, embora quase todos os encantamentos sejam feitos para cativar ou desorientar, nunca aleijar. Algumas flechas podem emular os efeitos de magias como *confusão*, *medo*, *riso histérico* e até mesmo *sugestão*.

TESOURO DE TARTARUGAS-DRAGÃO

Tartarugas-dragão mantêm seus tesouros em navios naufragados no fundo do oceano. Seus tesouros normalmente contêm moedas, joias e itens mágicos que possam sobreviver à submersão prolongada.

LOCALIZAÇÃO DE TARTARUGAS-DRAGÃO

Embora a maioria das tartarugas-dragão cace em mar aberto, algumas vivem ao longo de linhas costeiras ou até mesmo dentro de grandes lagos continentais.

Tartaruga-Dragão

Quando marinheiros avisam outros das terríveis ameaças do mar aberto, eles raramente esquecem de mencionar as tartarugas-dragão — imensos dragões aquáticos com cascos rochosos similares aos de tartarugas e nadadeiras poderosas o suficiente para virar naus resistentes. Estas criaturas temíveis gostam de ser consideradas tão perigosas quanto tempestades ou desastres naturais por povos navegantes. Tartarugas-dragão apreciam acumular tesouros, embora a maioria prefira receber tributo de marinheiros de passagem por seus domínios e frequentemente armazenam seus tesouros em navios naufragados outrora tripulados por aqueles que não entregaram suas preciosidades. Tartarugas-dragão são criaturas solitárias e caçam em regiões que cobrem cento e cinquenta quilômetros quadrados ou mais. Embora normalmente se alimentem de peixes grandes, são onívoras e também comem algas ou até tolos caçadores de dragões. Marinheiros experientes ficam de olho aberto em busca de tartarugas-dragão, preparados para fugir se uma se aproximar ou para oferecer tesouros em troca de passagem segura.

A maioria das tartarugas-dragão possui pelo menos 6 metros de largura e 15 metros de comprimento, embora algumas possam ser bem maiores. Estas massivas e antigas tartarugas-dragão são sonolentas e se parecem com ilhas rochosas à distância; seus tesouros prodigiosos podem ser uma fonte verdadeiramente antiga de conhecimento sobre o mar. Persistem lendas de tartarugas-dragão verdadeiramente imensas que passam séculos vagando pela superfície do oceano, longe de rotas navais estabelecidas ou águas mapeadas, com cascos que servem como ilhas capazes de suportar ecossistemas inteiros e até, alguns alegam, pequenos assentamentos cujos habitantes não nunca ouviram falar de outras terras.

TARTARUGA-DRAGÃO — CRIATURA 9

N | ENORME | ANFÍBIO | DRAGÃO

Percepção +18; visão no escuro

Idiomas Aquan, Comum, Dracônico

Perícias Atletismo +21, Diplomacia +16, Furtividade +13, Intimidação +18, Sobrevivência +17

For +6, **Des** +0, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1

CA 29; **Fort** +19, **Ref** +15, **Von** +16

PV 140; **Imunidades** fogo, paralisado, sono

Bloqueio com Casco ↻ **Acionamento** Uma criatura adjacente à tartaruga-dragão o mira com um ataque corpo a corpo. **Efeito** A tartaruga-dragão gira para ficar com sua casca em direção à criatura acionadora, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 6 metros, natação 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +21 (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+9 perfurante

Distância ◆ garra +21 (ágil), **Dano** 2d8+9 cortante

Capotar ◆ (ataque, movimento) A tartaruga-dragão tenta virar de cabeça para baixo uma embarcação do tamanho dela ou menor. A tartaruga-dragão deve obter sucesso em um teste de Atletismo com CD 30 ou igual à CD de Saber de Navegação do piloto, o que for maior.

Frenesi Dracônico ◆◆ A tartaruga-dragão realiza dois Golpes de garra e um Golpe de mandíbulas em qualquer ordem.

Sopro ◆◆ (ar, fogo, primal) A tartaruga-dragão sopra uma rajada massiva de vapor, que causa 10d6 de dano de fogo a criaturas em um cone de 15 metros (Reflexos básico CD 27). Esta rajada de vapor afeta criaturas na água ou fora dela. Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas ou até sofrer um acerto crítico (o que ocorrer primeiro).

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Tengu

Humanoides parecidos com corvos, tengus são um povo astuto e sagaz que pode ser encontrado por todo Golarion. Tengus estão acostumados a serem minorias e a encarar suspeitas onde quer que viajem, então, por necessidade, muitos possuem um talento para aprender idiomas, assim como brandir lâminas. Eles vivem nos limites da sociedade e tendem a gravitar para ocupações menos legais, fazendo com que recebam uma reputação de inescrupulosos e malandros — um rótulo que, por sua vez, perpetua o ciclo opressivo de discriminação e trabalho ilegítimo dos tengus.

Embora sejam humanoides, tengus possuem alguns traços aviários bem distintos e qualquer um diria que eles lembram mais corvos do que humanos. Eles possuem bicos grossos e fortes, assim como unhas afiadas no fim de seus braços e pernas. A maior parte do corpo de um tengu é coberta por penas pequenas com uma cor que varia de marrom escuro e azul meia-noite ao preto lustroso, com cores mais claras sendo raras, mas não desconhecidas. Como muitas criaturas aviárias, tengus possuem ossos ocos, tornando-os muito mais leves do que outros humanoides do seu tamanho, embora poucos possuam naturalmente as asas necessárias para voar. A fala de um tengu pode ser pontuada por um cacarejar rápido ou um crocitado gutural e muitos praticam a conversação diligentemente para se livrarem destes tiques involuntários. Agitar as penas e movimentos bruscos e compulsivos do pescoço são outros hábitos característicos desse povo. Tengus se reproduzem através de ovos: um típico ovo tengu possui cerca de 30 centímetros de diâmetro e 40 centímetros de altura e demora 4 meses para se chocar.

Tengus são um povo em diáspora e quase sempre são encontrados dentro de reinos maiores e comunidades de outras raças. Talvez por serem mais visualmente distintos que a maioria das outras raças humanoides, tengus tendem a ser perseguidos e temidos com mais frequência do que, por exemplo, anões ou elfos. Como resultado, tengus tendem a formar grupos sociais fechados compostos de outros exilados e pessoas de ancestralidades incomuns. Existem poucas comunidades verdadeiramente formadas por este povo, e elas são frequentemente relegadas a guetos e outras áreas esquecidas da cidade. Desde uma tenra idade, tengus aprendem que o mundo não é um local amigável e que devem cuidar de si mesmos.

COMEDOR DE MAU-OLHADO

No arquipélago conhecido como os Grilhões, tengus ocupam um nicho social único, pois muitos dos piratas que lá habitam acreditam que a presença de um membro dessa ancestralidade a bordo do navio afasta o azar. Conhecidos como "comedores de mau-olhado", estes tengus são tratados como mascotes por sua tripulação pirata. Entretanto, comedores de mau-olhado não se incomodam com este tratamento, já que ele permite que escapem de boa parte da labuta associada ao trabalho em um navio. Quando um tengu está navegando com piratas que temem a má sorte, a alegação de que "a fome leva ao azar" garante conforto e respeito para o comedor de mau-olhado com mais eficiência do que qualquer suborno.

TENGU ESGUEIRADOR — CRIATURA 2

CN | MÉDIO | HUMANOIDE | TENGU

Percepção +6; visão na penumbra
Idiomas Comum, Tengu, mais outros dois
Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +6, Diplomacia +5, Dissimulação +7, Furtividade +8, Ladroagem +8, Sociedade +5
For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +0, **Car** +1
Itens arco curto, armadura de couro batido, rapieira

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +4
PV 27

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ rapieira +10 (acuidade, desarmar, mortal 1d8), **Dano** 1d6+2 perfurante
Corpo a Corpo ❖ bico +10 (acuidade), **Dano** 1d4+2 perfurante
Distância ❖ arco curto +10 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6 perfurante
Atacante Surpresa Na primeira rodada de combate, criaturas que ainda não tenham agido ficam desprevenidas para o tengu esgueirador.
Ataque Furtivo O tengu esgueirador causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Mirar nos Olhos ↻ (incapacitação) **Acionamento** O tengu acerta criticamente com um Golpe de bico. **Efeito** O tengu tenta bicar os olhos da vítima. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 17.
Sucesso Não é afetado.
Falha Cego por 1 rodada.
Falha Crítica Cego até ser curado ao máximo de PV.

CONSTRUINDO TERIANTROPOS

A maldição de um teriantropo vem em uma miríade de formas e pode afetar qualquer humanoide, permitindo que você crie uma ampla variedade de teriantropos para suas aventuras. Quando precisar criar um teriantropo para o seu jogo, você pode fazê-lo de duas formas. Você pode simplesmente montar um teriantropo do zero, utilizando as regras padrão para criação de monstros (é assim que o ursisomem, ratusomem e lobisomem apresentados nestas páginas foram construídos). Ou então pode usar as orientações apresentadas sob "Criando Teriantropos" para transformar uma criatura existente (ou até mesmo um personagem jogador!) em um teriantropo. De qualquer modo, habilidades teriantropas específicas como Trocar Forma, maldição do teriantropo e frenesi da lua funcionam da mesma forma.

Teriantropo

Teriantropos são humanoides condenados a se transformar em animais e híbridos humanoide-animais sob a luz da lua cheia. Estas criaturas metamorfas são o resultado de uma antiga maldição primal que pode ser transmitida através de suas próprias mordidas. Sua capacidade de espreitar nos ermos e caminhar entre as pessoas, assim como o risco de contágio de sua maldição, fazem dos teriantropos objetos permanentes de suspeita e ameaça.

Teriantropos Verdadeiros e Afligidos

Existem dois tipos de teriantropos: os afligidos com a maldição e os que nasceram com elas (conhecidos como "teriantropos verdadeiros").

Um teriantropo verdadeiro pode nascer de qualquer genitor teriantropo. Um teriantropo verdadeiro sempre é um teriantropo e retém as mesmas memórias e a maioria das estatísticas em todas as formas. Um teriantropo verdadeiro também possui pleno controle sobre sua troca de forma, exceto durante a lua cheia, quando a transformação é irresistível. Não existe um meio conhecido de quebrar a maldição de um teriantropo verdadeiro.

Teriantropos afligidos recebem sua maldição da mordida de outro teriantropo (que pode ser um teriantropo afligido ou verdadeiro). Um teriantropo afligido pode não ser ciente de sua maldição pois não retém memórias de sua transformação, não recebe os benefícios de teriantropo quando não está transformado e não possui controle consciente sobre sua transformação. A maldição de um teriantropo afligido pode ser removida como outra qualquer.

Criando um Teriantropo

Você pode transformar uma criatura viva existente em um teriantropo seguindo os passos a seguir. (Estas mudanças refletem um teriantropo na forma híbrida.)

Aumente o nível da criatura em 1 e altere as estatísticas dela conforme descrito a seguir.

- Ela adquire os traços besta e teriantropo, e a tendência dela normalmente é ajustada para corresponder ao do tipo de teriantropo ao qual pertence.
- Aumente o tamanho dela em uma categoria se o animal for de um tamanho maior que o humanoide base.
- Aumente CA, bônus de ataques, CDs, salvamentos e modificadores de perícias em 1 ponto.
- Aumente o dano com Golpes e outras habilidades ofensivas em 1 ponto. Se a criatura for limitada em com que frequência ela pode usar uma habilidade (como um sopro), aumente o dano em 2 pontos.
- Aumente os PV dela pela quantidade listada na tabela. Este aumento de PV é maior do que o normal para compensar a fraqueza da criatura contra prata.
- A criatura adquire fraqueza contra prata conforme indicado na tabela.

Nível Inicial	Aumento de PV	Cura Acelerada/Resistência
4 ou inferior	+25	5
5–7	+35	7
8–14	+50	10
15+	+75	15

Habilidades de Teriantropo

Todos os teriantropos adquirem as habilidades a seguir, sendo que algumas delas condizem com uma habilidade do animal o qual o teriantropo se transforma. Você também pode precisar ajustar algumas habilidades que conflitem com o tema de um teriantropo (como habilidades com um traço de tendência conflitante).

Sentidos O teriantropo adquire todos os sentidos do animal.

Empatia com Animais (adivinhação, primal) Um teriantropo pode se comunicar com animais do mesmo tipo geral.

Garras O teriantropo adquire um Golpe de garra (um ataque desarmado ágil que causa dano cortante). Se ele possuía qualquer ataque ágil, o dano causado pelas garras deve ser mais ou menos o mesmo dano que o causado por esses ataques. Se possuía somente ataques não-ágeis, as garras dele devem causar três quartos desse dano.

Mandíbulas A criatura adquire um Golpe de mandíbulas (um ataque desarmado que causa dano cortante) que inflige a maldição do teriantropo. Se ele possuía quaisquer ataques não-ágeis, o dano causado pelas mandíbulas deve ser mais ou menos o mesmo dano que o causado por esses ataques. Se possuía somente ataques ágeis, as mandíbulas dele devem causar um terço de dano a mais.

Frenesi da Lua (polimorfia, primal, transmutação) Quando uma lua cheia aparece no céu noturno, o teriantropo deve entrar na forma híbrida, não pode Trocar Forma após isso, torna-se um tamanho maior, aumenta o alcance dele em 1,5 metros e aumenta o dano de suas mandíbulas em 2 pontos. Quando a lua se põe ou o sol nasce, o teriantropo retorna à forma humanoide e fica fatigado por 2d4 horas.

Maldição do Teriantropo (maldição, necromancia, primal) Esta maldição afeta somente humanoides. **Salvamento** A CD de Fortitude é a CD padrão para o nível do teriantropo – 1. Em cada lua cheia, a criatura amaldiçoada deve obter sucesso em outro salvamento de Fortitude ou se transforma no mesmo tipo de teriantropo até o amanhecer.

Trocar Forma ❖ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) O teriantropo se transforma na forma humanoide, híbrida ou animal dele. Cada forma possui uma aparência específica persistente. A verdadeira forma de um teriantropo é a forma híbrida dele. Em forma humanoide, o teriantropo utiliza o tamanho de humanoide original dele, perde os Golpes de garras e mandíbulas e adquire um Golpe corpo a corpo de punho que causa dano contundente igual ao dano cortante causado pela garra dele. Em forma animal, a Velocidade e tamanho dele mudam para o do animal, ele adquire quaisquer efeitos especiais de Golpe que ele ainda não possuía (como Atracar) e perde os Golpes de arma dele.

RETENDO A HUMANIDADE

Teriantropos são notórios por seus surtos assassinos na calada da noite – violência que frequentemente está em conflito com a verdadeira natureza do afligido. Mesmo um honrado guarda da cidade ou sacerdote pode ser um teriantropo assassino sem perceber, pois a maldição do teriantropo deixa o afligido sem memória de seus surtos de matança.

RATUSOMEM

Ratusomens tendem a serem egoisticamente oportunistas, avaros e paranoicos como resultado de sua maldição. Como ratusomens normalmente habitam áreas metropolitanas onde podem se esconder à plena vista, e praticamente qualquer citadino pode ser um ratusomem disfarçado — do lojista quieto ao mentor criminoso da cidade. A agitação da multidão e os incontáveis buracos de ratos tornam guetos e favelas os lares preferidos dos ratusomens — nestes distritos mais pobres, eles podem matar por ganância ou medo sem serem notados pelas autoridades. Em algumas cidades, ratusomens operam guildas de ladrões inteiras ou organizam grupos criminosos, e a participação requer a submissão voluntária à sua mordida amaldiçoada. Quando estão na forma híbrida, os ratusomens se assemelham bastante com o povo-rato conhecido como ysoki – com suas estaturas sendo a maior diferença entre eles. Apesar disso, o povo-rato não tem nenhum apreço por estes monstros e acabam sofrendo um grande preconceito por causa deles.

RATUSOMEM — CRIATURA 2

OM	MÉDIO	BESTA	HUMANO	HUMANOIDE	TERIANTROPO

Percepção +8; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Idiomas Comum; empatia com ratos

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +6 (+8 para Escalar ou Nadar), Dissimulação +5, Furtividade +8, Sociedade +4

For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1

Itens armadura de couro, besta de mão (20 virotes), espada curta

Empatia com Ratos (adivinhação, primal) O ratusomem pode comunicar-se com roedores.

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +8

PV 45; **Fraquezas** prata 5

Esquiva Ágil ↻ **Acionamento** Uma criatura mira o ratusomem com um ataque e o ratusomem é capaz de ver o atacante. **Efeito** O ratusomem se esquiva do golpe, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 7,5 metros

MATA-LOBOS

Mata-lobos (*Livro Básico* 552) é uma planta venenosa que pode curar a maldição de teriantropos. Ela é efetiva apenas se consumida antes que a criatura se transforme pela primeira vez. Se a criatura sobreviver aos efeitos da mata-lobos sem usar magia em seu auxílio, ela pode tentar uma nova jogada de salvamento contra a maldição da teriantropia. Com um sucesso, a criatura é curada.

Corpo a Corpo ◆ espada curta +10 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+4 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +10 (acuidade, ágil), **Dano** 1d6+2 cortante
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +10 (acuidade), **Dano** 1d8+2 perfurante mais maldição do ratusomem
Distância ◆ besta de mão +10 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6 perfurante
Ataque Furtivo O ratusomem causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Frenesi da Lua (polimorfia, primal, transmutação)
Maldição do Ratusomem (maldição, necromancia, primal) **Salvamento** Fortitude CD 18
Trocar Forma ◆ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) Humano com punho +10 para 1d4+2 de dano contundente ou rato Pequeno com Velocidade 9 metros, escalada 3 metros.

LOBISOMEM

A maldição do lobisomem — conhecida por muitos como licantropia — instila em seu portador a sanguinolência faminta e instintos predatórios de um lobo. Lobisomens tendem a habitar os limites da sociedade ou pequenos assentamentos onde, em suas formas humanoides, trabalham como trabalhadores, caçadores, fazendeiros e armadilheiros. À noite, entretanto, estes mesmos aldeões se transformam em matadores violentos e perseguidores sádicos que predam seus vizinhos. Lobisomens são os teriantropos mais icônicos, e os primeiros que vêm à mente quando a maioria das pessoas fala desses seres.

Embora a maioria dos lobisomens oculte suas maldições ao adotar vidas solitárias, alguns retêm a mentalidade de alcateia dos lobos verdadeiros. Um pequeno grupo de tais lobisomens normalmente forma alcateias parecidas com famílias, com o mais velho ou poderoso servindo como líder. Novos membros da alcateia são escolhidos a dedo e introduzidos cuidadosamente na família conforme sua influência cresce.

LOBISOMEM **CRIATURA 3**

CM | MÉDIO | BESTA | HUMANO | HUMANOIDE | TERIANTROPO

Percepção +9; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Idiomas Comum; empatia com lobos
Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +9, Sobrevivência +10
For +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Itens arco curto composto (20 flechas), armadura de couro batido, machado de batalha
Empatia com Lobos (adivinhação, primal) O lobisomem pode comunicar-se com lupinos.

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +7
PV 63; **Fraquezas** prata 5
Ataque de Oportunidade ↺

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ machado de batalha +11 (amplitude), **Dano** 1d8+8 cortante
Corpo a Corpo ◆ garra +11 (ágil), **Dano** 1d6+8 cortante
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +11, **Dano** 1d8+8 perfurante mais maldição do lobisomem
Distância ◆ arco curto composto +9 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, recarga 0), **Dano** 1d6+4 perfurante
Ataque de Matilha O lobisomem causa 1d6 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do lobisomem.
Frenesi da Lua (polimorfia, primal, transmutação)
Maldição do Lobisomem (maldição, necromancia, primal) **Salvamento** Fortitude CD 19
Trocar Forma ◆ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) Humano com punho +11 para 1d4+8 de dano contundente ou lobo com Velocidade 12 metros e mandíbulas com Tombar.

URSISOMEM

Diferente de muitos outros tipos de teriantropos, um ursisomem não se torna malévolo durante suas transformações involuntárias — ele é preenchido com justa

convicção. Entretanto, esta indignação ainda pode se manifestar de modos violentos, pois um ursisomem transformado torna-se temporariamente cego à suas alianças e possui pouco controle sobre seu temperamento bestial. Como resultado, ursisomens são solitários, raramente vivendo junto à família por mais tempo do que o necessário. Ursisomens sabem que, enquanto viverem vidas solitárias, podem servir como protetores e guardiões em regiões ermas sem o medo avassalador de que, quando a lua estiver cheia e a maldição se manifestar, irão se enfurecer contra um transeunte inocente ou ente querido. Enquanto não houver nada ao redor que represente uma ameaça a ele ou à área natural que ele protege (normalmente uma floresta), um ursisomem em sua forma animal normalmente fica contente em forragear e dormir a noite toda.

URSISOMEM — CRIATURA 4

INCOMUM | OB | GRANDE | BESTA | HUMANO | HUMANOIDE | TERIANTROPO

Percepção +11; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Idiomas Comum; empatia com ursos
Perícias Acrobatismo +12, Furtividade +11, Medicina +9, Natureza +11, Sobrevivência +11
For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** –1
Itens camisão de malha, machadinha (8), machado longo
Empatia com Ursos (adivinhação, primal) O ursisomem pode comunicar-se com ursinos.

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +10
PV 75; **Fraquezas** prata 5

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ garra +13 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 1d10+7 cortante mais Atracar
Corpo a Corpo ❖ machado longo +13 (alcance 3 metros, amplitude), **Dano** 1d12+7 cortante
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +13 (alcance 3 metros), **Dano** 1d12+7 perfurante mais maldição do ursisomem
Distância ❖ machadinha +10 (ágil, amplitude, arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+7 cortante
Caçar Presa ❖ (concentração) **Requerimentos** O ursisomem pode ver ou ouvir o alvo ou o estar Rastreando no modo de exploração. **Efeito** O ursisomem recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção quando ele Buscar a presa e +2 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência quando Rastreá-la. Ele também ignora a penalidade por realizar ataques à distância no segundo incremento de distância contra a presa. O ursisomem pode designar somente uma criatura como presa caçada ao mesmo tempo. Se usar Caçar Presa contra uma criatura diferente, a criatura anterior perde a designação e a nova presa a recebe. Em qualquer caso, esta designação dura até a próxima vez em que o ursisomem fizer as preparações diárias dele.
Excelência de Precisão O ursisomem causa 1d8 de dano de precisão adicional no primeiro Golpe bem-sucedido dele contra a presa caçada em cada turno dele.
Frenesi da Lua (polimorfia, primal, transmutação)
Maldição do Ursisomem (maldição, necromancia, primal) **Salvamento** Fortitude CD 22
Malhador O ursisomem recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de dano contra criaturas que ele tenha agarrado.
Trocar Forma ❖ (concentração, polimorfia, primal, transmutação) Humano Médio com punho +13 para 1d4+7 de dano contundente ou urso-cinzento com Velocidade 10,5 metros.

OUTROS TERIANTROPOS

Teoricamente, qualquer animal pode formar a base para um novo tipo de teriantropo, conquanto o animal em questão seja pelo menos onívoro — teriantropos herbívoros são completamente desconhecidos. Teriantropos que vêm de insetos, aracnídeos e animais invertebrados similares são particularmente perturbadores, embora muito mais raros do que teriantropos de animais vertebrados.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

MITOS DOS TEROTRICUSES

Os kellides de Sarkoris lidaram com sua cota justa de terotricuses durante a era da Ferida do Mundo, e este povo desenvolveu rituais únicos para purificar o solo corrompido com a ajuda de espíritos ancestrais e penas adquiridas de celestiais. Bem mais ao sul, os sobreviventes que vivem na região assolada conhecida como Terras Encharcadas usam lanternas abençoadas por anjos na esperança de afastar as "pragas do pântano".

Terotricus

O lendário terotricus é um massivo lodo-mofo que vem do Abismo. Sua consciência coletiva cobre regiões inteiras, espalhando-se tão longe quanto sua crescente nuvem de esporos puder alcançar. Uma vez que tenha vazado para o Plano Material a partir de um reino abissal, a agenda de um terotricus é se alimentar de todas as criaturas vivas, infectando-as com seus esporos — sua mera presença pode trazer a ruína a qualquer um em seu caminho.

Terotricuses movem-se ao expandir e contrair rapidamente seus "corpos" lodosos, que são capazes de cavar pelo solo, vagar pela água e subir escarpas íngremes. Porém, estes colossos da podridão não precisam viajar pessoalmente para que seus planos deem frutos; seus esporos prendem-se com facilidade em demônios e outros habitantes do Abismo que, por sua vez, trazem esta praga ao Plano Material ao serem convocados.

Quando um terotricus infecta uma criatura com seus esporos, brotos fúngicos parecidos com teias começam a aparecer na pele da vítima até cobrirem seu corpo inteiro, quando a mente da vítima também é submetida e curvada à vontade do monstro. As vítimas preferidas de um terotricus incluem animais, elfos e fadas, embora ele fique feliz em infectar qualquer criatura possível. Os cultos dedicados ao demônio Arrazárvore ocasionalmente tentam fazer contato com terotricuses, mas tais atos quase sempre acabam simplesmente gerando uma nova seita de escravos assolados por esporos.

TEROTRICUS — CRIATURA 19

RARO | CM | IMENSO | FUNGO

Percepção +31; sentido sísmico (impreciso) 36 metros, visão no escuro

Idiomas Abissal, Élfico, Silvestre

Perícias Atletismo +37, Dissimulação +32, Intimidação +35, Natureza +31, Sobrevivência +31

For +10, **Des** +5, **Con** +9, **Int** –1, **Sab** +6, **Car** +5

CA 42; **Fort** +34, **Ref** +28, **Von** +33; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia

PV 370, regeneração 25 (desativada por frio); **Imunidades** controlado, doença, paralisado, sono; **Fraquezas** bondoso 15, cortante 10, ferro frio 15, frio 15; **Resistências** fogo 15

Nuvem de Esporos (aura, doença) 9 metros. Uma criatura que entrar ou iniciar o turno dela na aura é exposta à praga de esporos.

Velocidade 10,5 metros, escalada 7,5 metros, escavação 7,5 metros, natação 10,5 metros

Corpo a Corpo ◆ tentáculo +37 (alcance 6 metros, caótico, mágico, maligno), **Dano** 4d10+16 contundente mais 2d6 caótico, 2d6 maligno e Atracar Aprimorado ou Impedir Aprimorado 6 metros (12 metros em um acerto crítico)

Distância ◆ esporos +37 (caótico, incremento de distância 24 metros, mágico, maligno), **Dano** 4d8+6 de veneno mais 2d6 caótico, 2d6 maligno, esporos grudentos e praga de esporos

Esporos Grudentos Uma criatura atingida pelos esporos de um terotricus deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 40 ou sofre –3 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades por 1 minuto. Em uma falha crítica, a criatura fica imobilizada até Escapar (CD 40).

Infestar Arredores ◆◆ (cura, necromancia, primal) **Frequência** uma vez por dia; **Requerimentos** O terotricus está em uma área de floresta ou pântano. **Efeito** O terotricus drena nutrientes de árvores e matagais próximos enquanto simultaneamente os infesta com fungos. Toda vida vegetal não-mágica (embora não afete criaturas planta) em uma emanação de 18 metros seca e brota bolor e cogumelos viscosos removendo qualquer cobertura e ocultação fornecida pelas árvores e matagais. O terotricus é curado em 200 Pontos de Vida.

Praga de Esporos (doença) Plantas e fungos são imunes. **Salvamento** Fortitude CD 40; **Estágio 1** enfraquecido 2 (1 dia); **Estágio 2** enfraquecido 4 e lento 1 (1 dia); **Estágio 3** controlado pelo terotricus (como *dominar*; 5d8 dias); **Estágio 4** morto.

Tomador de Crânios

Descendo de picos enevoados e por uivantes passes montanhosos como um vento maligno, o vórtice de ossos conhecido como tomador de crânios é uma terrível manifestação do delírio e agonia experimentados por alpinistas condenados e pioneiros perdidos logo antes de encontrarem seus fins. Em alguns lugares, o tomador de crânios também é conhecido como saxra.

TOMADOR DE CRÂNIOS — CRIATURA 18

INCOMUM | NM | ENORME | MORTO-VIVO

Percepção +33; visão no escuro, *visão verdadeira*

Idiomas Necril; idiomas de Saber de Esqueletos

Perícias Acrobatismo +34, Furtividade +32, Intimidação +35, Religião +30, Saber de Esqueletos +30

For +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +2, **Sab** +8, **Car** +7

Saber de Esqueletos (adivinhação, divino) Um tomador de crânios usa as memórias de criaturas cujos ossos formam o corpo dele. Isto o fornece a perícia Saber de Esqueletos, que ele pode usar para Recordar Conhecimento de qualquer tipo. Além disso, ele pode falar e compreender todos os idiomas conhecidos pelas criaturas cujos ossos formam o corpo dele (normalmente incluindo Comum e o idioma regional da região nativa do tomador de crânios). O tomador de crânios pode usar Saber de Esqueletos como o teste de perícia primário para o ritual *saber de lendas* (*Livro Básico* 415) e pode conjurar *saber de lendas* sem conjuradores secundários.

CA 42; **Fort** +31, **Ref** +33, **Von** +35; +1 de estado em todos os salvamentos contra positivo

PV 300; **Imunidades** doença, efeitos de morte, frio, inconsciente, paralisado, veneno; **Resistências** cortante 15, perfurante 15

Tempestade de Estilhaços (ar, aura, divino, necromancia) 3 metros. Uma nuvem de estilhaços de ossos envolve o tomador de crânios. Quando uma criatura se mover para a emanação ou começar o turno dela na aura, tempestade de estilhaços tenta neutralizar qualquer efeito de *proteção contra morte* na criatura (+30 de modificador de neutralização) e causa 4d6 de dano cortante e 4d6 de dano negativo à criatura, com um salvamento básico de Reflexos CD 40.

Velocidade 9 metros, voo 18 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +35 (alcance 3 metros, mágico, mortal 2d12), **Dano** 3d10+14 perfurante mais 3d6 negativo e drenar energia

Corpo a Corpo ❖ garra +35 (ágil, alcance 4,5 metros, mágico, mortal 2d12), **Dano** 3d6+14 cortante mais 3d6 negativo e drenar energia

Distância ❖ azagaia de osso +33 (arremesso 30 metros, mágico), **Dano** 3d8+6 perfurante mais 3d6 negativo

Magias Divinas Inatas CD 40; **8º** *dedo da morte* (×2), *ressecamento horrível* (×2), *ventos punitivos* (×2); **Constante (6º)** *visão verdadeira*

Rituais Divinos CD 40; *saber de lendas*

Chão Estilhaçado ❖ O tomador de crânios faz ossos estilhaçados surgirem de todas as superfícies sólidas em uma emanação de 30 metros, exceto por superfícies de pedra trabalhada. Uma criatura movendo-se pelos ossos sofre 10 de dano perfurante e 10 de dano negativo para cada 1,5 metros de movimento. A primeira vez a cada rodada em que uma criatura sofrer dano perfurante destes ossos estilhaçados, ela deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos ou sofre –3 metros de penalidade de circunstância em todas as Velocidades por 10 minutos, ou –4,5 metros de penalidade de circunstância por 24 horas em uma falha crítica. Os ossos permanecem no lugar até o tomador de crânios usar esta ação novamente ou os ossos serem manualmente removidos, o que leva 10 minutos para cada quadrado de 1,5 metros.

Drenar Energia (divino, necromancia) Quando um tomador de crânios atingir um Golpe corpo a corpo, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 40 ou fica condenado 1 e drenado 2.

Tomador de Ossos (divino, necromancia) Sempre que uma criatura morrer a até 18 metros de um tomador de crânios, o tomador de crânios traga uma parte dos ossos da criatura para a tempestade de estilhaços dele. A criatura deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 40 ou se ergue como um campeão esquelético (página 267) em 1d4 rodadas. Estes campeões esqueléticos são controlados pelo tomador de crânios.

COMPREENSÃO DOS TOMADORES DE CRÂNIOS

A cooperação de um tomador de crânios é um recurso poderoso, pois esta massa rodopiante de morte possui a memória coletiva das várias criaturas cujos ossos formam seu corpo. Como os viajantes de montanhas vêm de várias regiões distantes, a amplitude do conhecimento de um tomador de crânios frequentemente é vasta e cobre uma variedade de tópicos.

TESOURO DE TREMELUZENTES

Tremeluzentes coletam bugigangas de suas vítimas e as armazenam em pequenas cavidades dentro de seus corpos. Eles apreciam gemas em particular, mas também gostam de itens mágicos ou alquímicos que produzem efeitos elétricos como relâmpagos engarrafados e runas *chocantes*.

Tremeluzente

Tremeluzentes são plantas carnívoras astutas que parecem meros montes de vegetação úmida em apodrecimento. Mesmo quando eretos em suas pernas grossas, tremeluzentes não possuem uma anatomia identificável; eles são emaranhados de vinhas parasíticas que atacam presas com suas trepadeiras mais compridas, entrelaçadas para dar pancadas poderosas. Às vezes chamadas de "montes tremeluzentes", estes predadores de emboscada possuem um gosto particular pela carne, e são mais conhecidos por sua habilidade de ficarem abaixados e escondidos à plena vista. Um tremeluzente pode retirar nutrientes de matéria vegetal ou do solo, mas não fará isso se suspeitar que alguma carne pode se aproximar em breve, e frequentemente fica parado por dias antecipando tal refeição.

Tremeluzentes normalmente são criaturas solitárias. Ferozes tempestades de raios estão entre os poucos eventos que unem numerosos tremeluzentes. Durante tais encontros, as plantas se reúnem ao redor de estranhos montes de terra que aparentemente consideram sagrados localizados em selvas e pântanos remotos. Elas então pinoteiam e fazem cabriolagens empolgadamente, estendendo suas gavinhas para o céu na esperança de serem atingidas por — ou talvez convocando — relâmpagos intensos. Não apenas estas plantas estranhas não são feridas pelas poderosas pancadas elétricas, mas parecem ser sobrenaturalmente alimentadas por estes surtos de energia pura. Tremeluzentes consideram que ser atingido por um relâmpago é um sinal de favor divino, e aqueles que são assim atingidos frequentemente tornam-se respeitados (e poderosos) anciões entre os seus. Anciões tremeluzentes são criaturas raras e podem possuir uma ampla matriz de habilidades; alguns podem conjurar magias primais, outros podem convocar empaticamente o auxílio de outros tremeluzentes na área e outros ainda demonstram incríveis poderes sobre a eletricidade.

Outros tipos de tremeluzentes existem, incluindo aqueles compostos de fungos em vez de matéria vegetal. Estas criaturas, conhecidas como "montes esporídeos" descarregam nuvens de esporos tóxicos de seus corpos quando são atingidas em combate. Em desertos semiáridos, plantas parecidas com os tremeluzentes chamadas de emaranhespinho vivem entre os arbustos e formações rochosas; elas se assemelham a montes de ervas daninhas e cactos e infligem lacerações profundas e sangrentas com seus ataques.

TREMELUZENTE — CRIATURA 6

N | GRANDE | PLANTA

Percepção +12; visão no escuro

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre (incapaz de falar qualquer idioma)

Perícias Atletismo +16, Furtividade +12 (+18 em florestas ou pântanos)

For +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –1

Amontoar Quando não estiver em perigo, um tremeluzente pode passar 1 minuto se ajeitando como uma pilha que parece um amontoado vegetação solta. Enquanto estiver nesta forma, criaturas devem Buscar ativamente e obter sucesso em um teste de Percepção CD 22 (CD 28 em florestas ou pântanos) para detectar a verdadeira natureza do tremeluzente.

CA 22; **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +14

PV 120; **Imunidades** eletricidade; **Resistências** fogo 5

Surto Elétrico Sempre que o tremeluzente fosse sofrer dano de eletricidade ou ser afetado por um efeito de eletricidade, ele recebe 12 PV temporários e fica acelerado até o final do próximo turno dele. Ele pode usar a ação extra dele para Andar, Golpear ou Nadar.

Tremeluzir ↻ **Requerimentos** O tremeluzente está na forma amontoada. **Acionamento** Uma criatura insciente da verdadeira natureza do tremeluzente se aproxima a até 3 metros. **Efeito** O tremeluzente realiza um Golpe de vinha contra a criatura. Ele então rola iniciativa.

Velocidade 6 metros, natação 6 metros

Corpo a Corpo ◆ vinha +17 (alcance 3 metros), **Dano** 2d8+8 contundente mais Atracar

Açoite de Vinha ◆◆ O tremeluzente realiza um Golpe de vinha contra cada criatura no alcance. A penalidade por ataques múltiplos aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Troll

Brutos escravagistas, cruéis e praticamente invencíveis; esta é a descrição padrão de um aldeão para os monstros temíveis conhecidos como trolls. Mas palavras dificilmente fazem justiça à capacidade de destruição desses monstros. Eles são tão sanguinários quanto os orcs, mas não possuem sua disciplina; são tão grandes quanto os gigantes, mas capazes de regenerar a carne ferida em um instante; e também são tão reprováveis quanto ogros, mas duas vezes mais fortes. O único modo de realmente compreender a violência de um troll é experimentá-la em primeira mão — um destino que poucos desejam até mesmo para seus piores inimigos.

A primeira coisa que vem à mente quando a maioria pensa em trolls é o poder de regeneração corporal que eles possuem. Tão potente é esta regeneração que a única forma de sobrepujá-la é explorando a vulnerabilidade dos trolls a ácido e fogo. Entretanto, não é suficiente matar o troll com armas cáusticas ou flamejantes — mesmo o menor pedaço da carne dele pode regenerar-se formando um troll completo com tempo suficiente. A única forma garantida de erradicar uma ameaça troll é queimar o corpo inteiro do monstro até que não reste mais nada.

Trolls são caçadores solitários, pois sua vileza é anátema até a outros gigantes. Eles ocasionalmente vagam em pequenas gangues de dois a quatro, mas apenas quando há abundância de presas ou uma força particularmente poderosa que ameaça sua área de caça. Em ocasiões raras, um troll velho e poderoso chega a liderar pequenas tribos de trolls. Esses "reis trolls" possuem astúcia o suficiente para liderar suas hordas em saques e massacres devastadores, e sua presença altera permanentemente o ecossistema circundante.

Existe uma ampla variedade de trolls, do monstro terrível tradicionalmente associado ao nome até os aquáticos scrag e o híbrido troll da inundação. Também existem variações regionais — trolls da montanha entre picos rochosos, por exemplo, ou trolls do musgo em baías pantanosas — mas todos partilham poderes regenerativos característicos e uma insaciável sede de sangue.

Troll

Trolls comuns são gigantes estúpidos e desengonçados que espreitam os limites da civilização. Eles dependem de sua força incrível para sobrepujar oponentes com suas garras viciosas e mandíbulas cheias de dentes. A fome sem fim de um troll o leva a consumir todas as variedades de criaturas vivas, e é seu voraz hábito alimentar que sustenta sua lendária habilidade de regeneração. Trolls medem entre 3,60 e 4,80 metros de altura, embora prefiram andar curvados por conforto e para levar oponentes a uma falsa sensação de segurança.

TROLL — **CRIATURA 5**

CM | GRANDE | GIGANTE | TROLL

Percepção +11; visão no escuro
Idiomas Jotun
Perícias Atletismo +12, Intimidação +12
For +5, **Des** +2, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –2

CA 20; **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +7
PV 115, regeneração 20 (desativada por ácido ou fogo); **Fraquezas** fogo 10
Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 9 metros
Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +14 (alcance 3 metros), **Dano** 2d10+5 perfurante
Corpo a Corpo ❖ garra +14 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d8+5 cortante
Despedaçar ❖ garra

Sangue troll

O sangue dos trolls é uma substância valiosa e difícil de encontrar, de profundo interesse para alquimistas, bruxas e doutores do mundo todo. Embora inicialmente sua única característica interessante pareça ser sua cor sobrenaturalmente vibrante, esse sangue pode ser usado de muitas formas após ser processado corretamente. Experimentos têm produzido óleos que restauram membros perdidos, poções que concedem uma força sobrenatural, e até bombas de fumaça que fazem qualquer um pego pelas brumas entrar em uma fúria irresistível.

ÁUGURES TROLL

Trolls particularmente devotos, chamados áugures, clamam possuir o assim chamado "dom da visão", que acreditam ter sido concedido a eles pelo lorde demônio Urxehl. Áugures praticam um método perturbador de previsão, no qual o troll abre o próprio abdômen e puxa suas entranhas para interpretar as profecias em suas tripas palpitantes. Outros cultistas cutucam e agitam seu adivinho estripado para mantê-lo consciente por todo o medonho ordálio.

TROLL REI

Alguns trolls aprenderam as perícias necessárias para sobreviver muito além da expectativa de vida típica do seu povo e juntam outros para seguirem sua liderança. Estes campeões desenvolvem vários talentos que os tornam líderes valorosos e caçadores potentes — isto é, sua habilidade de voluntariamente aprimorar a velocidade de sua regeneração e superar o ácido e fogo que o prejudicariam, sem mencionar o rugido bestial que pode colocar pretensos predadores para correr. Reis trolls possuem uma astúcia bem maior que seus parentes mais jovens — eles sabem manter seus aliados perto e seus inimigos mais perto ainda. Se um rei troll suspeitar que um de seus seguidores esteja planejando usurpá-lo, a retribuição é rápida e fatal.

TROLL REI — CRIATURA 10

CM | GRANDE | GIGANTE | TROLL

Percepção +19; visão no escuro

Idiomas Jotun

Perícias Atletismo +21, Intimidação +22, Sobrevivência +17

For +7, **Des** +3, **Con** +7, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +4

CA 28; **Fort** +23, **Ref** +17, **Von** +15

PV 220, regeneração 30 (desativada por ácido ou fogo); **Fraquezas** fogo 10

Ataque de Oportunidade ↩

Sacudida Vigorosa ↩ **Acionamento** O troll rei sofre dano persistente de ácido ou fogo. **Efeito** O troll rei se sacode para remover efeitos persistentes de ácido ou fogo. O troll rei imediatamente realiza um teste simples CD 15 para encerrar o dano persistente que acionou esta reação. Se o troll rei obtiver sucesso neste teste, ele pode imediatamente usar Rugido Primordial como parte desta reação.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +23 (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+13 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra +23 (ágil, alcance 3 metros), **Dano** 2d8+13 cortante

Despedaçar ◆ garra

Investida Imparável ◆◆◆ O troll rei Anda duas vezes em linha reta. Ele pode realizar até dois Golpes de garra durante este movimento e um Golpe de mandíbulas ao final do movimento. Ele não pode Golpear a mesma criatura mais de uma vez.

Regeneração Forçada ◆ (concentração) **Requerimentos** A regeneração do troll rei não está desativada atualmente. **Efeito** O troll rei recupera 15 PV.

Rugido Primordial ◆ (auditivo, emoção, medo, mental) O troll rei solta um rugido bestial. Cada criatura que não seja um troll a até 30 metros deve tentar um salvamento de Vontade CD 29. A criatura fica temporariamente imune por 10 minutos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica assustada 1.

Falha A criatura fica assustada 2.

Falha Crítica A criatura fica assustada 3.

Tubarão

Tubarões de todas as formas e tamanhos vagam pelos oceanos, praticamente alheios à mudança desde tempos primordiais. Eles são predadores eficientes e impiedosos com múltiplas fileiras de dentes afiados como navalhas capazes de despedaçar a presa em um instante. Sua habilidade extraordinária de farejar sangue na água significa que tubarões podem aparecer em qualquer cena de carnificina aquática.

Grande Tubarão Branco

Um predador supremo entre as águas costeiras superficiais onde caça, o grande tubarão branco é uma das maiores espécies de tubarão. Estes matadores silenciosos deslizam graciosamente pelo oceano, sempre em busca de sua próxima refeição.

Grande Tubarão Branco — Criatura 4

N | Enorme | Animal | Aquático

Percepção +11; faro (impreciso) 30 metros, faro de sangue
Perícias Atletismo +14, Furtividade +12, Sobrevivência +9
For +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –4
Faro de Sangue O tubarão pode sentir o cheiro de sangue na água a até 1,5 quilômetros de distância.

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +9
PV 60

Velocidade natação 12 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +14, **Dano** 1d12+8 perfurante
Brecha ◆◆ O tubarão Nada até a Velocidade de natação dele, e então Salta verticalmente até 7,5 metros fora da água, realizando um Golpe contra uma criatura a qualquer momento durante o salto (isto o permite atacar uma criatura a até 9 metros da superfície da água). Após o Golpe, o tubarão cai de volta na água.
Mastigação Severa ◆ O tubarão Nada até metade da Velocidade de natação dele, realiza um Golpe de mandíbulas e então Nada até metade da Velocidade dele. O Golpe causa metade do dano.
Selvageria ◆ **Requerimentos** O tubarão acertou um Golpe de mandíbulas na ação mais recente dele neste turno. **Efeito** A criatura atingida pelo tubarão sofre 1d12 de dano cortante.

Megalodonte

Tubarões pré-históricos de tamanho, força e ferocidades incríveis, os megalodontes vagam por águas profundas e rasas para saciar sua fome considerável. A presença de um megalodonte inegavelmente afeta o ecossistema aquático local.

Megalodonte — Criatura 9

Incomum | N | Imenso | Animal | Aquático

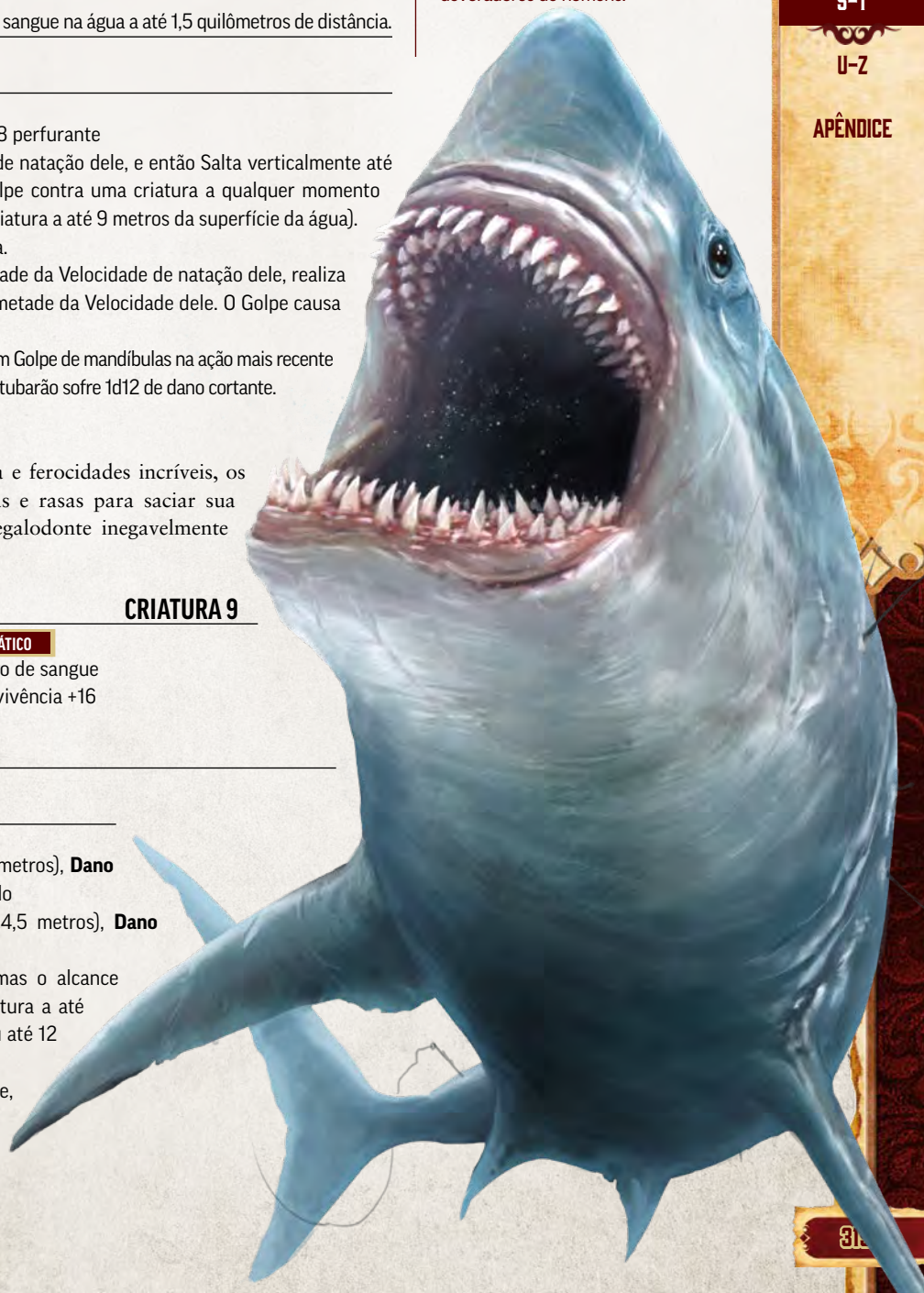
Percepção +20; faro (impreciso) 30 metros, faro de sangue
Perícias Atletismo +21, Furtividade +19, Sobrevivência +16
For +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** –4
Faro de Sangue Como grande tubarão branco.

CA 27; **Fort** +21, **Ref** +16, **Von** +17
PV 180

Velocidade natação 24 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +22 (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+10 perfurante mais Atracar Aprimorado
Corpo a Corpo ◆ cauda +22 (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+10 perfurante mais Impelir 4,5 metros
Brecha ◆◆ Como grande tubarão branco, mas o alcance do megalodonte o permite atacar uma criatura a até 10,5 metros acima da superfície da água (ou até 12 metros com a cauda).
Engolir Inteiro ◆ Enorme, 2d8+5 contundente, Ruptura 20
Selvageria ◆ Como grande tubarão branco, mas 2d12 de dano cortante.

Tornando-se Devoradores de Homens

Ao contrário da crença popular, tubarões não preferem particularmente se alimentar de humanoides. Apenas sob as circunstâncias certas — como épocas de comida escassa ou situações onde confunde a vítima com uma foca — o tubarão vai atacar um nadador ou bote pequeno. Tais ocasiões são traumáticas o suficiente para que sobreviventes perpetuem o mito de tubarões como devoradores de homens.



INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

ALICÓRNIO

Em círculos alquímicos e ocultistas, "alicórnio" é a palavra para o material que compõe o chifre de um unicórnio, também usado para descrever qualquer objeto feito com este chifre. Note que em muitos mercados, a venda de alicórnio é ilegal, e os que tentam vender esta mercadoria são vistos com repugnância ou pior.

Unicórnio

Símbolos de graça e pureza, unicórnios têm a aparência de cavalos orgulhosos e nobres. Eles normalmente possuem pelo de um branco puro, mas são mais conhecidos por seu único e delicado chifre que se estende do centro de sua testa. Embora unicórnios frequentemente sirvam como protetores de ermos imaculados e locais sagrados, eles são muito procurados por seus chifres, que supostamente possuem potentes qualidades mágicas. Para muitos, a mera ideia de caçar uma criatura tão magnífica na esperança de cortar seu chifre é completamente repreensível. De fato, um unicórnio sem chifre é uma visão lamentável e poucos destes unicórnios sobrevivem por muito tempo.

Unicórnios são encontrados quase exclusivamente em áreas ermas remotas e imaculadas. Às vezes associados com divindades bondosas, outras vezes associados com a natureza e fadas, unicórnios sempre são conhecidos por sua retidão e nobreza. Eles são ariscos — na melhor das hipóteses — com a maioria das criaturas humanoides, em grande parte devido à tendência de caçadores procurá-los por seus chifres. Apesar disso, frequentemente se ouve rumores sobre eles possuírem uma fraqueza por criaturas puras tanto de coração quanto de espírito. A despeito de alguns contos, unicórnios tendem a reconhecer igualmente a pureza em jovens homens quanto em jovens mulheres.

UNICÓRNIO — CRIATURA 3

CB | GRANDE | BESTA | FADA

Percepção +13; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Comum, Silvestre

Perícias Acrobatismo +10, Diplomacia +11, Furtividade +8, Sobrevivência +9

For +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +4

Empatia Selvagem O unicórnio possui uma conexão com criaturas do mundo natural que o permite comunicar-se com elas. O unicórnio pode utilizar Diplomacia para Impressionar e fazer Pedidos muito simples a animais.

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +11 (+13 contra mental)

PV 45; **Imunidades** veneno

Velocidade 13,5 metros

Corpo a Corpo ❖ chifre +12 (bondoso, mágico), **Dano** 1d10+4 perfurante mais 1d6 bondoso e toque fantasma

Corpo a Corpo ❖ casco +12 (ágil, mágico), **Dano** 1d8+4 contundente e toque fantasma

Magias Primais Inatas CD 21; **5º** *deslocamento entre árvores*; **3º** *curar* (×2), *neutralizar veneno*; **1º** *detectar tendência* (à vontade; somente bem); **Truques Mágicos (2º)** *luz*

Investida Poderosa ❖❖ O unicórnio Anda duas vezes em linha reta realiza um Golpe com chifre. Se ele tiver se movido pelo menos 6 metros de distância em relação à posição inicial dele, o Golpe causa 2d6 de dano adicional.

Toque Fantasma Os Golpes de um unicórnio possuem os efeitos da runa de propriedade *toque fantasma*.

Urso

Ursos são predadores ferozes normalmente encontrados em florestas e colinas frias ou temperadas. Existem várias outras espécies de urso além das duas apresentadas aqui, tais como o menor (mas não menos perigoso) urso negro ou o ártico urso polar.

URSO-CINZENTO

Este onívoro grande e poderoso habita colinas arborizadas. Embora normalmente se sustente de nozes, frutas, peixes e pequenos mamíferos, ele é ferozmente territorial e perseguirá ou matará qualquer criatura que encarar como competição. Ursos-cinzentos são especialmente temperamentais quando seus filhotes estão próximos. Em combate, um urso-cinzento frequentemente tenta agarrar e espancar seu inimigo com uma ferocidade surpreendente. Ele continua seu ataque até que o oponente não aparente mais representar uma ameaça, apesar de que, se estiver faminto, o urso não hesitará em se alimentar.

URSO-CINZENTO — CRIATURA 3

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +10; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Atletismo +11, Sobrevivência +8
For +4, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +6, **Von** +8
PV 45

Velocidade 10,5 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +11, **Dano** 2d8+4 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +11 (ágil), **Dano** 1d10+4 cortante mais Atracar
Arremetida ◆◆ O urso-cinzento Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Durante o Andar, o urso-cinzento recebe +3 metros de bônus de circunstância na Velocidade dele.
Malhador O urso-cinzento recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de dano contra criaturas que ele tenha agarrado.

URSO-DAS-CAVERNAS

Maior, mais forte e muito mais agressivo do que seus primos menores, o urso-das-cavernas é um colosso que evita terras civilizadas, preferindo habitar locais remotos. Como seu nome sugere, o urso-das-cavernas faz sua toca em cavernas naturais e tem um comportamento ferozmente territorial semelhante ao urso-cinzento. Ele geralmente se garante que qualquer oponente esteja morto antes de afastar-se, normalmente se banqueteando na carne macia de sua presa assim que incapacitá-la. Ursos-das-cavernas frequentemente são tratados como poderosos espíritos guardiões por pessoas em povoados remotos, embora sejam usados como bestas de guerra por orcs ou até gigantes — gigantes de pedra, em particular, possuem uma afinidade por manter ursos-das-cavernas treinados como animais de estimação ou guardiões de seus lares.

URSO-DAS-CAVERNAS — CRIATURA 6

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +13; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra
Perícias Atletismo +16, Sobrevivência +11
For +6, **Des** +1, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –1

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +13
PV 95

Velocidade 10,5 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +16, **Dano** 2d10+6 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +16 (ágil), **Dano** 2d8+6 cortante mais Atracar
Arremetida ◆◆ O urso-das-cavernas Anda e realiza um Golpe ao final desse movimento. Durante o Andar, o urso-cinzento recebe +3 metros de bônus de circunstância na Velocidade dele.
Malhador O urso-das-cavernas recebe +4 de bônus de circunstância em rolagens de dano contra criaturas que ele tenha agarrado.

RECURSOS DE URSOS

A toca de um urso pode conter tesouros preciosos, como os restos de aventureiros menos afortunados que entraram no caminho de um urso faminto. As próprias peles dos ursos são valiosas, como tapetes, enquanto suas garras e presas podem ser usadas em joias impressionantes ou adornos para armaduras. Pele de urso é um recurso excelente para um gibão de peles.

URSO-CORUJAS VARIANTES

Urso-corujas-das-neves trocam seus gritos aterrorizantes por uma furtividade extraordinária e a habilidade desenvolvida de surgir da neve para pegar a presa de surpresa. Embora incrivelmente raros, alguns urso-corujas retêm uma forma limitada de voo, permitindo que planem quase 6 metros para cada 30 centímetros de descida. Aterrorizantes, estes urso-corujas são inteiramente silenciosos enquanto descem sobre a presa.

Urso-Coruja

Com o corpo de um poderoso urso marrom e os sentidos afiados de uma coruja, o urso-coruja é um predador territorial e perigoso que ataca destemidamente qualquer criatura que adentre seus domínios. Aqueles que encontram um urso-coruja ouvem seu grito aterrorizante apenas alguns segundos antes que a criatura massiva esteja sobre eles, rasgando-os com unhas mortais e um bico poderoso.

Embora sua origem esteja perdida no tempo, assume-se que os urso-corujas sejam o resultado de experimentos mágicos para criar um predador mais astuto. De acordo com a lenda, o mago criador dessa besta foi bem-sucedido demais e acabou sendo a primeira vítima dela. Hoje, urso-corujas podem ser encontrados em todo o mundo, possuindo uma variedade de traços. Embora a subespécie mais comum pareça com um urso marrom com os traços de um corujão-orelhudo, urso-corujas do norte congelado podem se assemelhar a ursos polares misturados com corujas-das-neves, e em florestas úmidas temperadas eles podem ser similares a ursos negros com a cabeça de corujas-das-torres.

A maioria dos urso-corujas vive vidas solitárias, reunindo-se apenas para acasalar e criar os filhotes, que nascem de ovos. O território de um urso-coruja normalmente se estende por volta de 8 quilômetros ao redor de sua toca, com claros sinais de seu habitat aparecendo a cerca de 1,5 quilômetros (marcas de garras, penas gigantes e carcaças despedaçadas). A toca de um urso-coruja raramente possui qualquer coisa de valor, mas alguns aventureiros encontraram bugigangas, moedas e até joias em meio às imensas pelotas de ossos não digeridos deixadas para trás por estes monstros.

URSO-CORUJA — CRIATURA 4

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +13; faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +14, Intimidação +10

For +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +11

PV 70

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ unha +14 (ágil), **Dano** 1d10+6 perfurante mais Atracar

Corpo a Corpo ◆ bico +14, **Dano** 1d12+6 perfurante

Avançar Guinchante ◆◆ (auditivo, emoção, medo, mental) O urso-coruja realiza um Guincho Coagulador de Sangue e Anda duas vezes. Todas as criaturas a até 24 metros do urso-coruja a qualquer momento durante este movimento são sujeitas aos efeitos de Guincho Coagulador de Sangue.

Guincho Coagulador de Sangue ◆ (auditivo, emoção, medo, mental) O urso-coruja solta um guincho alto que aterroriza as presas dele. Cada criatura em uma emanação de 24 metros deve tentar um salvamento de Vontade CD 20. Independentemente do resultado, criaturas ficam temporariamente imunes por 1 minuto.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica assustada 1.

Falha A criatura fica assustada 2.

Falha Crítica A criatura fica fugindo por 1 rodada e assustada 3.

Roer ◆ **Requerimentos** O urso-coruja possui uma criatura agarrada com suas unhas. **Efeito** O urso-coruja tenta estripar a criatura com um Golpe de bico. Se o Golpe acertar, o alvo deve tentar um salvamento de Vontade CD 22.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica enjoado 1.

Falha O alvo fica enjoado 1 e lento 1 enquanto permanecer enjoado.

Uthul

Um uthul aparece mais frequentemente como uma nuvem escura e rodopiante cheia de detritos voadores e iluminada com súbitos brilhos de relâmpagos. Embora sejam de natureza claramente elemental, uthuls quase sempre são encontrados no Plano Material, onde se escondem entre formações de nuvens naturais (especialmente em tempestades de raios).

UTHUL — CRIATURA 14

CM | ENORME | AR | ELEMENTAL

Percepção +20; visão no escuro
Idiomas Auran
Perícias Acrobatismo +29, Atletismo +27, Furtividade +25, Intimidação +23
For +7, **Des** +7, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** –2, **Car** +3

CA 36; **Fort** +28, **Ref** +29, **Von** +22
PV 250; **Imunidades** eletricidade, paralisado, sono, veneno
Ventos Fortes (ar, aura) 12 metros. O ar na aura é terreno difícil para criaturas Voando que não possuam o traço ar.

Velocidade voo 30 metros; ligeireza
Corpo a Corpo ❖ garra +29 (ágil), **Dano** 3d12+11 cortante
Distância ❖ detritos +29 (incremento de distância 18 metros), **Dano** 5d8+15 contundente
Estampido de Relâmpago ❖ (eletricidade, incapacitação, sônico) O uthul libera um relâmpago poderoso e um trovão atordoante. O raio causa 6d12 de dano de eletricidade a todas as criaturas em uma linha de 9 metros com um salvamento básico de Reflexos CD 34, e todas as criaturas em uma emanação de 6 metros devem tentar um salvamento de Fortitude CD 34. O uthul não pode usar Estampido de Relâmpago novamente por 1d4 rodadas.
Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura fica atordoada 1.
Falha A criatura fica atordoada por 1 rodada.
Falha Crítica A criatura fica atordoada por 1d4 rodadas.
Forma de Redemoinho ❖❖ (concentração) O uthul se transforma em um vórtice rodopiante de tempestade e fúria de 3 metros de largura e até 12 metros de altura. Ele permanece nesta forma por 3 rodadas ou até Dispensar o efeito. Enquanto estiver nesta forma, o uthul adquire resistência 10 a dano físico e pode se mover através de outras criaturas. A aura dele permanece ativa, mas ele não pode realizar Golpes de detritos ou usar Estampido de Relâmpago. Em vez disso, qualquer criatura pela qual o uthul se mover sofre 4d6 de dano contundente e 2d12 de dano de eletricidade. Uma criatura pode sofrer este dano somente uma vez por rodada. Uma criatura Grande ou menor também deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 32 ou é pega e suspensa no vórtice. Uma criatura pode tentar escapar ao gastar uma ação para tentar um salvamento de Reflexos CD 32 (ou um teste de Acrobatismo CD 32 para manobrar em voo se possuir uma Velocidade de voo). Ao escapar, ou quando o uthul se transformar de volta à forma de nuvem de tempestade, uma criatura suspensa é arremessada 1d4 × 3 metros em uma direção aleatória e cai a menos que possa voar ou permanecer erguida de outra forma. Após retornar à sua forma normal, o uthul deve esperar 1 minuto antes de poder usar Forma de Redemoinho novamente.
Ligeireza O movimento do uthul não aciona reações.

EXILADOS DO AR

Acredita-se que uthuls são um grupo de seres exilados que outrora habitou o Plano do Ar. Não é claro se sua fúria foi o motivo de sua expulsão do plano ou se eles se tornaram implacáveis após serem banidos. Uthuls não falam sobre sua história com ninguém e simplesmente redobram sua fúria interminável sobre os que ousam perguntar.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

CONSTRUINDO VAMPIROS

Como vampiros podem infligir sua natureza morta-viva sobre qualquer criatura cujo sangue eles bebam, praticamente qualquer monstro vivo pode se tornar um destes horrores. Quando precisar criar um vampiro para o seu jogo, você pode fazê-lo de duas formas. Na maioria das vezes é mais eficiente montar o vampiro do zero, utilizando as regras padrão para criação de monstros (é assim que o vampiro conde, a cria vampírica e o vampiro mentor apresentados nestas páginas foram construídos). Ou então pode utilizar as orientações apresentadas na seção Criando um Vampiro para transformar uma criatura existente (ou até mesmo um personagem jogador!) em um vampiro, ajustando o monstro como desejar. De qualquer modo, habilidades vampíricas específicas como a restauração no caixão, Fuga em Bruma e Beber Sangue funcionam da mesma forma.

Vampiro

Vampiros são criaturas mortas-vivas que se alimentam do sangue dos vivos.

CRIANDO UM VAMPIRO

Você pode transformar uma criatura viva existente em um vampiro seguindo os passos a seguir.

Aumente o nível da criatura em 1 e altere as estatísticas dela conforme descrito a seguir.

- Ela adquire os traços morto-vivo e vampiro, e normalmente se torna maligna.
- Aumente CA, bônus de ataques, salvamentos e modificadores de perícias em 1 ponto.
- Aumente o dano com Golpes e outras habilidades ofensivas em 1 ponto. Se a criatura for limitada em com que frequência ela pode usar uma habilidade (como um sopro), aumente o dano em 2 pontos.
- Reduza PV pela quantidade listada na tabela.
- O vampiro adquire cura acelerada e resistência a dano físico (exceto prata) conforme indicado na tabela. Estas habilidades são a razão de um vampiro possuir menos PV.

Nível Inicial	Redução de PV	Cura Acelerada/Resistência
3–4	–20	5
5–7	–30	7
8–14	–40	10
15+	–60	15

Habilidades Básicas de Vampiro

Todos os vampiros adquirem as habilidades a seguir. Se a criatura base possuir quaisquer habilidades que existam especificamente por ela ser uma criatura viva, ele as perde. Ela também perde quaisquer traços que representem a vida dela como uma criatura viva, como humano ou humanoide. Você também pode precisar ajustar algumas habilidades que conflitem com o tema de um vampiro.

Cura Negativa

Restauração no Caixão (divino, necromancia, negativo) Ao contrário de outros mortos-vivos, um vampiro não é destruído com 0 PV. Em vez disso, fica inconsciente. Se o corpo dele descansar no caixão por 1 hora, o vampiro recupera 1 PV, após isto a cura acelerada dele começa a funcionar normalmente.

Imunidades doença, efeitos de morta, paralisado, sono, veneno

Fraquezas de Vampiro Todos os vampiros possuem as fraquezas a seguir.

- **Compulsões** Vampiros são criaturas de compulsões estranhas e incompreensíveis. Um vampiro comum não pode atravessar voluntariamente água corrente, a menos que seja transportado enquanto se esconde em seu caixão, nem pode entrar em uma habitação privada sem ser convidado por alguém com autoridade para fazê-lo. A seu critério, vampiros podem possuir compulsões diferentes — um vampiro pirata pode não ser capaz de pisar em terra firme sem ser convidado, por exemplo. O vampiro ainda pode ser forçado a fazer essas coisas e ser capaz de superar estas compulsões assim como faz com suas repulsas (veja abaixo).
- **Estaca** Uma estaca de madeira cravada no coração de um vampiro o reduz a 0 PV e o impede de se curar acima disso, mesmo que ele esteja em seu caixão. Cravar uma estaca em um vampiro requer três ações e funciona somente se o vampiro estiver inconsciente. Se a estaca for removida, o vampiro pode se curar acima de 0 PV novamente e, se estiver em seu caixão, o período de descanso de 1 hora começa a ser contado somente após a estaca ser removida. Se a cabeça do vampiro for arrancada e banhada em **água benta** enquanto a estaca estiver no coração dele, o vampiro é destruído.
- **Luz Solar** Se for exposto a luz solar direta, um vampiro imediatamente fica lento 1. O valor de lento aumenta em 1 a cada vez que o vampiro encerrar o turno dele em luz solar. Se o vampiro perder todas as ações desta maneira, ele é destruído. Devido à aversão sobrenatural à luz, vampiros não fazem sombra ou exibem reflexos em espelhos.
- **Repulsa** Um vampiro não pode se aproximar voluntariamente a 3 metros ou menos de alho brandido ou um símbolo religioso brandido que seja de uma divindade não-maligna. Para brandir alho ou um símbolo religioso, uma criatura deve Interagir para fazê-lo por 1 rodada (similarmente a Erguer um Escudo). Se o vampiro se aproximar involuntariamente a 3 metros ou menos de um objeto de sua repulsa, ele sofre a condição fugindo, correndo do objeto de repulsa até encerrar uma ação a mais de 3 metros do item. Após 1 rodada sendo exposto ao objeto de sua repulsa, um vampiro pode tentar um salvamento de Vontade CD

25 como uma ação única que possui o traço concentração. Em um sucesso, ele supera suas repulsas por 1d6 rodadas (ou 1 hora em um sucesso crítico).

Velocidade de Escalada Vampiros adquirem uma Velocidade de escalada igual à Velocidade em terra que possuem.

Garras Se a criatura possuir mãos, as unhas dos dedos dela engrossam e crescem, concedendo-o um Golpe desarmado de garra que causa dano cortante e possui o traço ágil. Se ele possuía qualquer ataque ágil, o dano causado pelas garras deve ser mais ou menos o mesmo dano que o causado por esses ataques. Se possuía somente ataques não-ágeis, as garras dela devem causar três quartos desse dano.

Atracar Os ataques de garra da criatura (ou ataques desarmados equivalentes) adquirem Atracar.

Beber Sangue ◆ (divino, necromancia) **Requerimentos** Uma criatura agarrada, inconsciente, paralisada, restringida ou voluntária está no alcance do vampiro. **Efeito** O vampiro crava as presas dele nessa criatura para beber o sangue dela. Isto requer um teste de Atletismo contra a CD de Fortitude da vítima se ela estiver agarrada, mas é automaticamente bem-sucedido para qualquer das outras condições. A vítima fica drenada 1 e o vampiro recupera PV igual a 10% dos PV máximos dele, ganhando quaisquer PV em excesso como Pontos de Vida temporários. Beber Sangue de uma criatura que já esteja drenada não restaura quaisquer PV ao vampiro, mas aumenta o valor de drenado da vítima em 1. Um vampiro também pode consumir sangue que tenha sido guardado em um recipiente para sustento, mas não recebe PV por fazê-lo.

O valor da condição drenado da vítima reduz em 1 por semana. Uma transfusão de sangue, que requer um teste de Medicina CD 20 e sangue suficiente ou um doador de sangue, reduz o drenado em 1 após 10 minutos.

Habilidades de Vampiros Verdadeiros

Vampiros poderosos que podem criar e controlar vampiros a partir de suas vítimas recebem habilidades de vampiro adicionais, conforme detalhado abaixo. Uma criatura abaixo de nível 5 não é uma criatura significante o suficiente para se tornar um vampiro verdadeiro — em vez disso você deve simplesmente criar uma criatura dessa como uma cria vampírica regular, ou reconstruir a criatura para que ela seja pelo menos de nível 5 antes de se tornar um vampiro verdadeiro.

Resistências O vampiro resiste a todo dano físico, exceto prata mágica.

Fuga em Bruma ◇ **Acionamento** O vampiro é reduzido a 0 PV. **Efeito** O vampiro usa Transformar em Bruma (página 325). Ele pode usar ações de movimento para se mover em direção ao caixão mesmo se estiver com 0 PV. Enquanto estiver com 0 PV nesta forma, o vampiro não é afetado por qualquer dano. Ele retorna automaticamente à forma corpórea, inconsciente, se alcançar o caixão dele ou após 2 horas, o que ocorrer primeiro.

Beber Sangue Como um vampiro comum, mas a vítima fica drenada 2 em vez de drenada 1.

Dominar ◆◆ (divino, encantamento, incapacitação, mental, visual) O vampiro pode conjurar *dominar* à vontade como uma magia divina inata. Conjurá-la requer olhar nos olhos do alvo, concedendo o traço visual à magia. A CD de salvamento utiliza a CD do nível do vampiro (*Livro Básico* 503) e uma criatura que obtiver sucesso fica temporariamente imune à Dominação desse vampiro por 24 horas. Destruir o vampiro por completo encerra a dominação, mas simplesmente reduzi-lo a 0 PV é insuficiente para quebrar a magia.

Filhos da Noite (divino, encantamento, mental) A presença do vampiro atrai criaturas da noite para perto do mestre. Estas criaturas normalmente incluem enxames de morcegos, enxames de ratos e lobos, mas podem incluir outras criaturas. O vampiro pode dar ordens telepáticas a estas criaturas desde que elas estejam a até 30 metros, mas elas não podem se comunicar com ele.

Gerar Cria (divino, necromancia, recesso) Se uma criatura morrer após ser reduzida a 0 PV por Beber Sangue, o vampiro pode transformar esta vítima em um vampiro ao doar um pouco de seu próprio sangue à vítima e enterrando-a na terra por 3 noites. Se o novo vampiro for de nível inferior ao seu criador, ele fica sob o controle do criador. Se um vampiro controlar muitas crias ao mesmo tempo (conforme determinado pelo MJ), crias de grande força de vontade podem se libertar ao obter sucesso em uma jogada de salvamento de Vontade contra a CD de Vontade do vampiro.

Transformar em Bruma ◆ (concentração, divino, transmutação) O vampiro se transforma em uma nuvem de vapor, como na magia *forma gasosa* ou de volta à forma normal dele. O vampiro

VAMPIROS E DAMPIROS

Os vampiros mais comuns e tradicionais, como os apresentados aqui, também são conhecidos como "moroi". Em Golarion, eles são mais comuns nos condados envoltos em brumas de Ustalav, embora também sejam encontrados em pequenos números em quase todas as nações do Mar Interior. Outros tipos de vampiros incluem o murcho nosferatu, o saltante jiang shi e o psíquico vetala – estes vampiros partilham muitos dos traços básicos dos moroi, mas possuem novas habilidades próprias. Dampiros (página 79) podem nascer de qualquer destas raças vampíricas, embora os dampiros nascidos de moroi (conhecidos como svethochers) são os mais comuns, especialmente na região do Mar Interior.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

LOCALIZAÇÃO DE CRIAS VAMPÍRICAS

Crias vampíricas vivem onde quer que seus mestres determinem. Quando livres de qualquer mestre, eles tendem a vagar em bandos através de favelas ou outras áreas urbanas onde o sumiço de algumas pessoas não seria notado.

perde cura acelerada enquanto estiver em forma gasosa. O vampiro pode permanecer nesta forma indefinidamente.

Trocar Forma ❖ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) O vampiro se transforma em uma das formas de animal dele ou de volta à forma normal. A maioria dos vampiros pode se transformar em um morcego, mas alguns podem se transformar em uma criatura diferente, como em um rato ou lobo. Use as opções nas magias *forma aérea* e *forma de animal* como diretrizes.

- **Morcego** O vampiro muda para um enxame de morcegos-vampiros ou morcego gigante (página 251). Ele adquire ecolocalização 12 metros, Velocidade em terra de 6 metros, Velocidade de voo de 9 metros e um Golpe de presas com o mesmo bônus de ataque que o maior bônus de ataque corpo a corpo dele. Estas presas causam a mesma quantidade de dano que as garras do vampiro, mas causam dano perfurante em vez de dano cortante.

CRIA VAMPÍRICA

Vampiros usam suas crias para infiltração e reconhecimento.

CRIA VAMPÍRICA LADINA — CRIATURA 4

CM | MÉDIO | MORTO-VIVO | VAMPIRO

Percepção +12; visão no escuro

Idiomas Comum, mais um idioma regional

Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +9, Furtividade +12, Intimidação +8, Sociedade +5

For +3, **Des** +5, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +2

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +13, **Von** +11

PV 40, cura acelerada 5, cura negativa, restauração no caixão; **Imunidades** doença, efeitos de morte, paralisado, sono, veneno; **Fraquezas** fraquezas de vampiro; **Resistências** físico 5 (exceto prata)

Velocidade 7,5 metros, escalada 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ garra +14 (ágil), **Dano** 1d8+6 cortante mais Atracar

Ataque Furtivo O cria vampírica ladina causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.

Beber Sangue ❖ (divino, necromancia) Quando Beber sangue, a cria recupera 5 PV.

VAMPIRO CONDE

Vampiros condes governam suas propriedades através de um misto de medo e crueldade.

VAMPIRO CONDE — CRIATURA 6

CM | MÉDIO | MORTO-VIVO | VAMPIRO

Percepção +17; visão no escuro

Idiomas Comum, Necril, mais um idioma regional

Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +15, Diplomacia +14, Dissimulação +14, Furtividade +13, Intimidação +16, Sociedade +14

For +5, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

Itens armadura de couro, *rapieira +1*

Filhos da Noite (divino, encantamento, mental)

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +14, **Von** +17

PV 65, cura acelerada 7, cura negativa, restauração no caixão; **Imunidades** doença, efeitos de morte, paralisado, sono, veneno; **Fraquezas** fraquezas de vampiro; **Resistências** físico 7 (exceto prata mágica)

Fuga em Bruma ◆

Velocidade 7,5 metros, escalada 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ *rapieira* +17 (desarmar +1, mortal 1d8), **Dano** 1d6+11 perfurante

Corpo a Corpo ❖ garra +17 (ágil), **Dano** 1d8+8 cortante mais Atracar

Beber Sangue ❖ (divino, necromancia) Quando Beber sangue, o vampiro recupera 10 PV.

Dominar ❖❖ (divino, encantamento, incapacitação, mental, visual) CD 22

Gerar Cria (divino, necromancia, recesso)

Transformar em Bruma ❖ (concentração, divino, transmutação)

Trocar Forma ◆ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) Morcego gigante com presas +15 para 1d8+9 de dano perfurante.

VAMPIRO MENTOR

Vampiros mentores são magos malignos que controlam cabalas inteiras de mortos-vivos e instilam medo no coração dos mortais por toda a parte.

VAMPIRO MENTOR — CRIATURA 9

INCOMUM | CM | MÉDIO | MORTO-VIVO | VAMPIRO

Percepção +20; visão no escuro
Idiomas Comum, Necril, mais um idioma regional
Perícias Acrobatismo +17, Arcanismo +21, Atletismo +16, Diplomacia +20, Dissimulação +20, Furtividade +19, Intimidação +22, Sociedade +19
For +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +5
Itens anel sinete
Filhos da Noite (divino, encantamento, mental)

CA 27; **Fort** +15, **Ref** +18, **Von** +20
PV 115, cura acelerada 10, cura negativa, restauração no caixão; **Imunidades** doença, efeitos de morte, paralisado, sono, veneno; **Fraquezas** fraquezas de vampiro; **Resistências** físico 10 (exceto prata mágica)
Fuga em Bruma ◆

Velocidade 7,5 metros, escalada 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ garra +18 (ágil), **Dano** 2d8+9 cortante mais Atracar
Magias Arcanas Preparadas CD 29, ataque +19; **4º** *assassino fantasmagórico*, *escudo de fogo*, *muralha de fogo*, *véu*; **3º** *bola de fogo*, *dissipar magia*, *rapidez*, *relâmpago*; **2º** *esfera flamejante*, *imagem espelhada*, *invisibilidade*, *toque da idiotice*; **1º** *leque de cores* (×2), *passos velozes*, *raio do enfraquecimento*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *mão mística*, *mensagem*, *raio de gelo*, *sigilo*
Beber Sangue ◆ (divino, necromancia) Quando Beber sangue, o vampiro recupera 10 PV.
Conjuração Consistente Quando uma reação fosse interromper uma magia do vampiro mentor, o morto-vivo pode realizar um teste simples CD 15, evitando a interrupção em um sucesso.
Dominar ◆◆ (divino, encantamento, incapacitação, mental, visual) CD 26
Drenar Item Ligado ◆ (arcano, mago) **Frequência** uma vez por dia; **Requerimentos** O vampiro ainda não agiu neste turno. **Efeito** O vampiro gasta o poder armazenado no anel sinete dele. Isto concede ao vampiro a habilidade de conjurar novamente — e sem gastar um espaço de magia — uma magia que tenha preparado e já tenha conjurado nesse dia. O vampiro ainda deve Conjurar a Magia e atender aos outros requerimentos da magia.
Gerar Cria (divino, necromancia, recesso)
Transformar em Bruma ◆ (concentração, divino, transmutação)
Trocar Forma ◆ (concentração, divino, polimorfia, transmutação) Morcego gigante com presas +19 para 2d8+9 de dano perfurante.

VAMPIROS NÃO-MALIGNOS

Vampiros de tendências diferentes da maligna são raros e resistem constantemente à sua natureza básica. Tais vampiros normalmente perdem uma fração de seu poder em troca de recuperar parte de sua humanidade perdida.

FERROADORAS SAGRADAS

Vespas são consideradas sagradas pelo sacerdócio da divindade élfica Calístria, deusa da vingança. Alguns sacerdotes de Calístria convocam vespas gigantes ou enxames de vespas como servidores, embora alguns criem vespas gigantes como animais de estimação, guardiões de templo ou companheiros. Seguidores de Calístria, tanto clérigos quanto leigos, buscam emular a tendência da vespa de deixar viva a vítima ferroada para que sofra por um longo período: um modelo apropriado para vingança.

VENENO PARALÍTICO

O veneno de uma vespa gigante perde potência pouco depois de ser colhido, mas alquimistas aprenderam uma forma de preservar algumas de suas propriedades adicionado vários aditivos pesados; este método o torna ainda mais mortal.

Vespa

Embora a vespa comum apresente pouca ameaça a um aventureiro durão além de uma ferroada desconfortável, um enxame grande e agressivo destes insetos territoriais — para não falar de seus parentes gigantes — pode derrotar um grupo inteiro de heróis. As vespas representadas aqui são a variedade comum também conhecida como jaqueta amarela, mas existem vários outros tipos de vespas perigosas, tal como a variante garundi que enxameia em grandes números e pode dizimar aldeias inteiras, e as temidas vespas infernais extraplanares, que constroem seus ninhos dentro dos corpos de suas vítimas.

VESPA GIGANTE

Vespas gigantes são muito mais perigosas, embora menos comuns, do que seus parentes menores, e — para o alívio dos que a encontram — tendem a ser solitárias.

VESPA GIGANTE — CRIATURA 3

N | GRANDE | ANIMAL

Percepção +8; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +11, Atletismo +9

For +4, **Des** +4, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +1, **Car** +1

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +6

PV 45

Velocidade 6 metros, voo 12 metros

Corpo a Corpo ❖ ferrão +12 (veneno), **Dano** 1d12+4 perfurante mais veneno de vespa gigante

Implantar Ovos ❖ A vespa gigante põe ovos em uma criatura adjacente que esteja inconsciente ou paralisada, expondo-a à doença de larva de vespa.

Larva de Vespa (doença) **Salvamento** Fortitude CD 21; **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1d6 dias); **Estágio 2** drenado 1 (1d3 dias); **Estágio 3** 5d6 de dano, larva emerge (doença encerra)

Veneno de Vespa Gigante (incapacitação, veneno); **Salvamento** Fortitude CD 19; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** nenhum efeito (1 rodada); **Estágio 2** desajeitado 2 (1 rodada); **Estágio 3** paralisado (1 rodada)

ENXAME DE VESPAS

Ninhos de vespas são feitos de fibras de madeira mastigadas recolhidas da flora ao redor, que as vespas transformam em um material similar a papel. Um único ninho de vespa pode abrigar milhares de indivíduos que emergem como um enxame massivo. A maioria dos enxames ataca apenas para proteger seu ninho ou se for agitada de alguma forma, apesar de que druidas e outros encantadores primais dobram estes vermes venenosos à sua vontade — com efeitos mortais.

ENXAME DE VESPAS — CRIATURA 4

N | GRANDE | ANIMAL | ENXAME

Percepção +10; visão no escuro

Perícias Acrobatismo +12

For –4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –1

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +12, **Von** +8

PV 45; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área 5, dano de respingo 5; **Resistências** contundente 7, cortante 3, perfurante 7

Velocidade 6 metros, voo 12 metros

Ferroadas de Enxame ❖ Cada inimigo no espaço do enxame sofre 2d8 de dano perfurante (Reflexos básico CD 21) mais veneno de vespa. Uma criatura que falhar no salvamento é exposta a veneno de enxame de vespa.

Veneno de Vespa (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 21; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 2d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (2 rodadas)

Vorme da Caverna

Vormes da caverna são carniceiros gigantes que vagam pelas profundezas do mundo, devorando quaisquer materiais que encontrem. Nomeados de acordo com suas cores distintas, estes vormes são vorazes e demonstram imensas capacidades destrutivas. Vormes da caverna de diferentes cores e habilidades espreitam nos cantos mais remotos do mundo — contos falam de vormes brancos que vivem dentro de imensas geleiras ou icebergs e vormes cinzas que escavam através dos ossuários de ruínas há muito esquecidas, para citar apenas alguns.

Vorme Púrpura

O vorme púrpura é o mais comum e infame dos vormes da caverna, um monstro temido que vaga por túneis retorcidos nas Terras Sombrias e que é capaz de esculpir sistemas de cavernas inteiros. Túneis usados por um vorme púrpura nem sempre duram muito depois da passagem da criatura, e áreas onde eles se aninham são labirintos enlouquecedores de passagens que levam a lugar nenhum — ainda assim, navegar pelo labirinto para encontrar o ninho central do vorme frequentemente leva a tesouros incríveis deixados pelas vítimas anteriores do vorme.

Vorme Púrpura — Criatura 13

N | Imenso | Animal

Percepção +20; sentido sísmico (impreciso) 30 metros, visão no escuro
Perícias Atletismo +30
For +9, **Des** –1, **Con** +7, **Int** –5, **Sab** –1, **Car** –1

CA 32; **Fort** +28, **Ref** +21, **Von** +21
PV 270

Barriga da Besta

A aventura não precisa acabar simplesmente porque o grupo foi ingloriosamente engolido por um gigantesco vorme da caverna. Talvez os PJs encontrem um item não digerido que os ajude a sobreviver ao ambiente inóspito, ou talvez o vorme os regurgite em uma caverna longe de onde começaram. Independentemente das especificidades, você pode facilmente se inspirar no folclore ou ficções populares para criar sua própria aventura na "barriga do vorme" envolvendo os heróis que acabaram do lado errado das escamas do monstro.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

ESCAVADORES VORAZES

Vormes da caverna são infames por serem quase irrefreáveis e capazes de engolir vítimas inteiras. Um vorme da caverna também ingere terra e minerais conforme escava. O vorme processa alguns destes minerais para produzir seu couro reforçado e ferrão tóxico, enquanto deixa outros para trás — frequentemente incluindo tesouros ou outras preciosidades que incidentalmente atraem exploradores para os arredores e, frequentemente, para sua garganta. Embora não sejam completamente acéfalos, vormes da caverna são difíceis de treinar e a maioria das tentativas de domesticá-los resulta em desastre (embora em teoria, um vorme da caverna seria um excelente recurso de mineração).

Inexorável O vorme púrpura recupera das condições atordoado, lento e paralisado ao final de cada um dos turnos dele. Ele também é imune a penalidades nas Velocidades dele e à condição imobilizado, além de ignorar terreno difícil e terreno difícil maior.

Livrar-se ↻ **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** O vorme púrpura seria afetado por uma condição ou efeito adverso (como *polimorfia perniciosa*). **Efeito** O vorme púrpura anula a condição ou efeito acionador. Efeitos de artefatos, divindades ou fontes similarmente poderosas não podem ser evitadas desta maneira.

Velocidade 12 metros, escavação 12 metros, natação 6 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +28 (alcance 4,5 metros, mortal 2d10), **Dano** 3d10+15 perfurante mais Atracar Aprimorado

Corpo a Corpo ❖ ferrão +28 (ágil, alcance 4,5 metros, veneno), **Dano** 2d12+15 perfurante mais veneno de vorme púrpura

Corpo a Corpo ❖ corpo +26 (alcance 4,5 metros), **Dano** 1d10+13 contundente

Distância ❖ regurgitar +26 (brutal, incremento de distância 18 metros), **Dano** varia (veja habilidade)

Arrebentar ❖❖ O vorme realiza um Golpe contra cada criatura no alcance dele. Ele pode Golpear até uma vez usando as mandíbulas, até uma vez usando o ferrão e quantas vezes desejar usando o corpo. Cada ataque conta para a penalidade por ataques múltiplos do vorme, mas a penalidade aumenta somente após todos os ataques serem realizados.

Engolir Inteiro ❖ Enorme, 3d6+9 contundente, Ruptura 24

Engolir Rápido ↻ **Acionamento** O vorme púrpura Atraca uma criatura. **Efeito** O vorme usa Engolir Inteiro.

Regurgitar O vorme púrpura pode violentamente regurgitar uma criatura ou pedregulho que ele tenha engolido para realizar um Golpe à distância. O Golpe causa dano contundente dependendo do tamanho do projétil: Minúsculo causa 2d6+13, Pequeno 3d6+13, Médio 4d6+13, Grande 5d6+13 e Enorme 6d6+13. Uma criatura regurgitada sofre dano de queda da altura do alvo ou de 6 metros, o que for maior.

Pedregulhos ocupam espaço no estômago do vorme como uma criatura de tamanho equivalente, e o vorme púrpura frequentemente possui alguns pedregulhos engolidos. Um vorme púrpura pode usar uma ação única para engolir um novo pedregulho.

Tunelador de Rochas Um vorme púrpura pode escavar através de pedra sólida a uma Velocidade de 6 metros. Ele pode deixar um túnel aberto se desejar — e normalmente o faz.

Veneno de Vorme Púrpura (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 32, **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 5d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada); **Estágio 2** 6d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada); **Estágio 3** 8d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

VORME ÍNDIGO

O vorme índigo é uma criatura de cor azul profunda que está mais confortável em túneis inundados do que em cavernas secas. Embora o vorme índigo seja um excelente nadador, ele prefere aguardar dentro de paredes, piso ou até mesmo o teto de cavernas inundadas, pronto para surgir e emboscar criaturas nadando na frente do seu esconderijo. O vorme índigo é particularmente temido e odiado por culturas que residem nas Terras Sombrias, pois frequentemente traz em seus túneis águas do rio ou lago submerso que habita. Quando fica óbvio que um vorme índigo está perto de um assentamento das Terras Sombrias, os habitantes rapidamente estabelecem um grupo de caça para lidar com a ameaça antes que cause mais problemas.

VORME ÍNDIGO — CRIATURA 15

INCOMUM | N | IMENSO | ANFÍBIO | ANIMAL

Percepção +22; sentido sísmico (impreciso) 30 metros, visão no escuro

Perícias Atletismo +33, Furtividade +20 (+25 na água)

For +10, **Des** –1, **Con** +8, **Int** –5, **Sab** –1, **Car** –1

CA 35; **Fort** +32, **Ref** +20, **Von** +23

PV 320

Inexorável Como vorme púrpura.

Livrar-se ↻ Como vorme púrpura.

Velocidade 12 metros, escavação 12 metros, natação 18 metros

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +31 (alcance 4,5 metros, mortal 2d10), **Dano** 3d12+16 perfurante

mais Atracar Aprimorado

Corpo a Corpo ◆ ferrão +31 (ágil, alcance 4,5 metros, veneno), **Dano** 4d6+16 perfurante mais veneno de vorme índigo

Corpo a Corpo ◆ corpo +29 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8+14 contundente

Arrebentar ◆◆ Como vorme púrpura.

Brecha ◆◆ O vorme índigo Nada até o dobro da Velocidade de natação dele e então Salta verticalmente para fora da água até 9 metros de altura, realizando um Golpe contra uma criatura no ápice do salto (isto o permite atacar uma criatura a até 13,5 metros da superfície da água). Após o Golpe, o vorme volta à água. Ele pode usar Atracar Aprimorado neste Golpe seguido de Engolir Rápido.

Engolir Inteiro ◆ Enorme, 3d8+10 contundente, Ruptura 27

Engolir Rápido ↻ **Acionamento** O vorme índigo Atraca uma criatura. **Efeito** O vorme usa Engolir Inteiro.

Veneno de Vorme Índigo (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 37; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 3d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (1 rodada); **Estágio 2** 4d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (1 rodada); **Estágio 3** 6d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (1 rodada)

VORME CARMESIM

O vorme carmesim é um dos mais perigosos tipos de vormes da caverna, pois além de ser maior que os vormes púrpura e índigo, tem uma tendência a escavar através de regiões vulcânicas, o que os infundiu com um elo sobrenatural com o Plano Elemental do Fogo. O coração derretido de um vulcão ativo é um lar atraente para um vorme carmesim, assim como os extensos campos de magma borbulhante encontrados nos pontos mais profundos das Terras Sombrias. Lendas de povos antigos, sociedades enânicas precursoras e colonos dos Planos Elementais descrevem com certa dose de verdade fossos defensivos de lava ocupados por vormes carmesins, embora os métodos usados para manter esses "vormes de fosso" contidos e impedidos de mastigar as fundações dessas fortalezas devem ter sido significativos.

Vormes carmesins ocasionalmente frequentam áreas na superfície onde o vulcanismo criou fontes quentes ou outros traços geotérmicos, mas ainda preferem gastar a maior parte do seu tempo escavando pelo chão em sua busca incessante por sustento. Terras superficiais clamadas por vormes carmesins são notáveis pelas tocas parecidas com montes que eles deixam para trás conforme escavam.

VORMES NOTÓRIOS

Algumas sociedades veem os imensos vormes da caverna como desastres naturais ou encarnações de divindades iradas. Vormes da caverna que foram ativos em uma região frequentemente se tornam parte do saber local. Por exemplo: nas notórias Terras de Cinzas no leste de Varísia, os shoanti possuem contos antigos do Boca-de-Cinzas, um imenso vorme carmesim visto por alguns como digno de adoração e por outros como o teste definitivo de bravura.

VORMES DA CAVERNA GUARDIÕES

Vormes da caverna são notoriamente burros, guiados principalmente por uma necessidade animalesca de se alimentar e reproduzir. Isto não impede tentativas de usá-los como guardiões para covis ou até domá-los. Pode-se usar magia para manter controle sobre o vorme, mas um treinador de animais talentoso, paciente e corajoso pode condicionar vormes da caverna a servirem em várias funções, como máquinas de cerco vivas, métodos chocantes de se executar oponentes ou meros animais de estimação.

VORME CARMESIM — CRIATURA 18

RARO | N | IMENSO | BESTA | FOGO

Percepção +25; sentido sísmico (impreciso) 30 metros, visão no escuro

Perícias Atletismo +38

For +10, **Des** –1, **Con** +9, **Int** –3, **Sab** –1, **Car** –1

CA 40; **Fort** +36, **Ref** +25, **Von** +27

PV 410; cura de fogo; **Imunidades** fogo; **Fraquezas** frio 15

Cura de Fogo Enquanto um vorme carmesim estiver em contato com fogo ou com um corpo de magma que seja pelo menos tão grande quanto ele, ele adquire cura acelerada 20. Quando for atingido por um efeito mágico de fogo que não seja seu, um vorme carmesim recupera Pontos de Vida igual à metade do dano de fogo que o efeito causaria.

Inexorável Como vorme púrpura.

Livrar-se ↻ Como vorme púrpura.

Velocidade 12 metros, escavação 12 metros, natação 6 metros

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +36 (alcance 6 metros, mortal 3d10, fogo), **Dano** 3d10+18 perfurante mais 2d6 de fogo mais Atracar Aprimorado

Corpo a Corpo ◆ ferrão +36 (ágil, alcance 6 metros, fogo, veneno), **Dano** 2d12+18 perfurante mais 2d6 de fogo mais veneno de vorme carmesim

Corpo a Corpo ◆ corpo +34 (alcance 4,5 metros, fogo), **Dano** 2d10+16 contundente mais 2d6 de fogo

Arrebentar ◆◆ Como vorme púrpura.

Engolir Inteiro ◆ Enorme, 3d10+10 contundente mais 2d6 de fogo, Ruptura 36

Engolir Rápido ↻ **Acionamento** O vorme carmesim Atraca uma criatura. **Efeito** O vorme usa Engolir Inteiro.

Sopro ◆◆ (evocação, fogo, primal) O vorme carmesim exala uma rajada de chamas em um cone de 18 metros, que causa 18d6 de dano de fogo a todas as criaturas na área (Reflexos básico CD 41). Ele não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

Tunelador de Rochas Como um vorme púrpura.

Veneno de Vorme Carmesim (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 41; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno e drenado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d6 de dano de veneno e drenado 1 (1 rodada); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno e drenado 2 (1 rodada)

Warg

O warg é um lobo inteligente e malévolo que vive entre goblins, hobgoblins, orcs e outros humanoides violentos.

WARG

Wargs caçam em alcateias e cercam suas presas como lobos comuns, mas sua astúcia e tendência a provocar suas presas os tornam facilmente distinguíveis de seus primos menos inteligentes. A despeito de sua inteligência, wargs possuem desejos simples por comida e abrigo, tornando fácil para humanoides malignos como orcs e hobgoblins recrutá-los para proteger seus acampamentos ou juntar-se a eles em batalha. A maioria dos wargs fica contente com este arranjo, mas se a comida escassear, eles estão mais do que dispostos a incluir carne goblinoide em sua dieta.

WARG — CRIATURA 2

NM | MÉDIO | BESTA

Percepção +8; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Goblin, Órquico
Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +8, Dissimulação +6, Furtividade +7, Intimidação +6, Sobrevivência +8
For +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +6
PV 36
Mordida Vingativa ↻ **Acionamento** Uma criatura no alcance das mandíbulas do warg ataca um dos aliados do warg. **Efeito** O warg realiza um Golpe de mandíbulas contra a criatura acionadora.

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +11, **Dano** 1d8+4 perfurante mais Atracar
Ataque de Matilha O warg causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do warg.
Engolir Inteiro ◆ Pequeno, 1d6+2 contundente, Ruptura 9

LOBO INVERNAL

Lobos invernais são parentes dos wargs, embora sejam maiores, mais espertos e bem mais perigosos. Eles são capazes de exalar rajadas de sopro congelante e também são grandes o suficiente para servirem como montarias para orcs e hobgoblins — conquanto o lobo invernal esteja disposto, é claro. Como wargs, lobos invernais caçam em alcateias, mas diferente de seus primos menores, eles possuem um orgulho notável. Quando se dignam a servir a outros, eles reservam este privilégio às maiores e mais perigosas criaturas, como gigantes do gelo, yetis renegados ou até mesmo dragões brancos.

LOBO INVERNAL — CRIATURA 5

NM | GRANDE | BESTA

Percepção +14; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro
Idiomas Comum, Jotun
Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +13, Dissimulação +11, Furtividade +13 (+16 na neve), Intimidação +11, Sobrevivência +12
For +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +2

CA 23; **Fort** +13, **Ref** +15, **Von** +10
PV 70; **Imunidades** frio; **Fraquezas** fogo 5
Pinote ↻ CD 21
Mordida Vingativa ↻ Como warg.

Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +15 (frio), **Dano** 1d10+6 perfurante mais 1d6 de frio e Tombar
Ataque de Matilha O lobo invernal causa 1d6 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do lobo invernal.
Sopro ◆◆ (evocação, frio, primal) O lobo invernal sopra uma nuvem de gelo em um cone de 4,5 metros, que causa 5d8 de dano de frio (Reflexos básico CD 23). O lobo invernal não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

LENDAS DE WARGS

Wargs são o assunto de muitos contos sombrios e histórias de acampamento. Registros assustadores de wargs engolindo crianças inteiras possuem uma base perturbadora em fatos, pois estas criaturas vorazes possuem mandíbulas que podem se soltar como as de serpentes para engolir presas pequenas enquanto ainda se debatem

TESOURO DE WEMMUTES

Wemmutes possuem pouco interesse em usar itens mágicos ou acumular tesouros por ganância, mas são espertos o suficiente para compreender que alguns objetos e penduricalhos bem colocados funcionam maravilhosamente bem como iscas.

Wemmute

Fertilizado por grandes quantidades de sangue derramado, tais como as encontradas em campos de batalha sangrentos ou nas regiões assoladas pela guerra ao redor de cidades sitiadas, wemmutes são montes vis de vinhas que tiram sustento do sofrimento mortal e bebem sangue como se fosse água. Donos de uma inteligência rudimentar e insaciável sede de sangue, wemmutes permanecem em aguardo pela maior parte de suas vidas, crescendo até um tamanho incrível no solo sangrento de seus lares macabros. Apesar das vinhas que compõe o corpo do wemmute serem um pouco mais grossas do que uma corda, um único exemplar adulto é formando por 6 toneladas de vinhas, o suficiente para se estenderem por 2 quilômetros se esticados de ponta a ponta em uma única linha reta. Entretanto, wemmute nunca ficam desta forma, preferindo se emaranhar em densos montes massivos com aproximadamente 4,5 metros de comprimento. Embora wemmutes frequentemente sejam vistos parados, o cheiro de sangue é o suficiente para jogá-los em um frenesi violento. A criatura condensa sua massa inteira em uma esfera de espinhos afiados e vinhas açoitadoras, lembrando uma moita odiosa do tamanho de um elefante. Wemmutes comumente escavam blocos massivos ou árvores inteiras do chão e os incorporam em sua massa móvel, usando estes objetos para melhorar sua defesa contra muitas formas de ataque ou arremessando-os em oponentes distantes com uma precisão aterrorizante.

Alguns especulam que wemmutes são uma forma de corrupção diabólica liberada sobre Golarion pela Casa Thrune de Cheliax, talvez como uma tática de terra arrasada contra seus rivais. Nobres influentes de Nirmathas e Molthune culpam uns aos outros pela criação dos wemmute: Nirmathas cita os elos próximos de Molthune com a Cheliax Infernal e Molthune culpa a magia primal comumente empregada pelos muitos druidas e patrulheiros de Nirmathas. Vários contos varisianos descrevem criaturas semelhantes aos wemmute tentando capturar um famoso trapaceiro do povo, enquanto cruzados de Mendev aderem à crença de que wemmutes foram uma praga liberada sobre Golarion por Deskari, antigo lorde demônio dos gafanhotos, antes de sua derrota pelas mãos de heróis mortais.

WEMMUTE — **CRIATURA 15**

NM | ENORME | PLANTA

Percepção +25; sentido sísmico (impreciso) 18 metros, visão no escuro

Idiomas Aklo, Silvestre (incapaz de falar qualquer idioma)

Perícias Atletismo +30, Dissimulação +28, Furtividade +30, Sobrevivência +27

For +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +4, **Car** +2

CA 37; **Fort** +27, **Ref** +27, **Von** +24

PV 335, sugar sangue; **Fraquezas** cortante 15, frio 20

Velocidade 7,5 metros, escalada 7,5 metros, escavação 7,5 metros

Corpo a Corpo ◆ batida +29 (alcance 4,5 metros, amplitude, fatal d12), **Dano** 4d12+10 contundente mais Atracar Aprimorado

Distância ◆ pedregulho +27 (incremento de distância 18 metros, fatal d12), **Dano** 4d10+10 contundente

Constrição ◆ 2d12+10, CD 37

Engolfar ◆◆ CD 37, 4d8 contundente, Escapar CD 35, Ruptura 36

Massa Espinhosa Sempre que uma criatura a até 3 metros realizar um ataque corpo a corpo contra uma wemmute ou utilizar Acrobatismo para Atravessar Acrobaticamente o espaço dele, essa criatura sofre 1d12+10 de dano perfurante.

Sugar Sangue ↻ **Acionamento** O wemmute causa dano a uma criatura com Constrição. **Efeito** O wemmute cura uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade do dano total causado pela Constrição.

Wendigo

Wendigos são encarnações do medo da fome, da solidão e exposição fatal ao frio. Eles assombram os ermos congelados do mundo.

WENDIGO — CRIATURA 17

INCOMUM | CM | GRANDE | BESTA | FRIO

Percepção +32; visão de calor 18 metros, visão no escuro
Idiomas Aklo, Comum, Jotun; telepatia 1,5 quilômetros
Perícias Acrobatismo +32, Atletismo +33, Dissimulação +29, Furtividade +30, Intimidação +33, Natureza +28, Ocultismo +29, Religião +28, Sobrevivência +30
For +8, **Des** +7, **Con** +9, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +6
Visão de Calor (adivinhação, primal) Visão de calor é um sentido preciso que vê assinaturas de calor.

CA 40; **Fort** +32, **Ref** +30, **Von** +26; +1 de estado em todos os salvamentos contra magia
PV 315, regeneração 30 (desativada por ferro frio); **Imunidades** frio, medo; **Fraquezas** ferro frio 10, fogo 15

Velocidade voo 30 metros
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +33 (alcance 3 metros, frio, mágico), **Dano** 3d10+12 perfurante mais 2d6 de frio
Corpo a Corpo ◆ garra +33 (ágil, alcance 3 metros, frio, mágico), **Dano** 3d8+12 cortante mais 2d6 de frio e Atracar
Magias Primais Inatas CD 38; **8º** *caminhar no vento* (à vontade); **4º** *pesadelo* (veja assombrar sonho)
Rituais Primais CD 38; *controlar o clima*
Assombrar Sonho Um alvo que falhar no salvamento contra o *pesadelo* do wendigo é exposto ao tormento do wendigo.
Cavalgar o Vento ↻ (ar, concentração, primal, transmutação) **Acionamento** O wendigo conjura *caminhar no vento* enquanto possuir um adversário Agarrado. **Efeito** O wendigo tenta transformar a criatura agarrada no vento e carregá-la como parte da ação. Se o alvo obtiver sucesso em um salvamento de Vontade CD 38, ele impede de ser transformado; neste caso, o wendigo ainda transforma, automaticamente liberando a vítima. Uma criatura forçada a Cavalgar o Vento junto do wendigo é exposta ao tormento do wendigo. O alvo pode tentar um novo salvamento de Vontade a cada rodada para retornar ao normal, embora fique corpóreo imediatamente e comece a cair se obtiver sucesso.
Tormento do Wendigo (encantamento, maldição, mental, primal) Uma criatura afetada pelo tormento do wendigo não pode se recuperar além do estágio 1 até ser restaurada aos PV totais. **Salvamento** Vontade CD 38; **Estágio 1** Estupefato 4 (1 dia); **Estágio 2** Conforme estágio 1 (1 dia); **Estágio 3** A criatura procura por um indivíduo da própria ancestralidade para matar e devorar. Ela então é afetada por *caminhar no vento* e corre ao céu tão rápido que os pés dela se queimam em tocos irregulares. Conforme a criatura *caminha no vento* para o céu, ela é substituída por um novo wendigo ao longo de 2d6 minutos. *Desejo*, magia similar ou um ritual de *ressurreição* de 9º nível pode retornar a vítima à vida. O novo wendigo permanece existindo mesmo se a vítima for ressuscitada.
Uivo ◆◆◆ (auditivo, concentração, encantamento, incapacitação, medo, mental, primal) **Frequência** três vezes por dia; **Efeito** O wendigo solta um uivo desamparado que pode ser ouvido a até 1,5 quilômetros de distância. Qualquer criatura que ouvir o uivo deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 38 ou fica assustado 1. Qualquer criatura que falhar criticamente e estiver a até 36 metros do wendigo fica assustada 3 e também fica fugindo por 1d4 rodadas (ou até não estar mais assustada, o que ocorrer primeiro). Uma criatura assustada pelo uivo de um wendigo ainda se recupera naturalmente de assustado, mas não pode reduzi-la abaixo de assustado 1 desta forma até que tenha se passado 1 hora ou usando magia. Seja o salvamento bem-sucedido ou falho, uma criatura fica temporariamente imune ao Uivo desse wendigo por 24 horas.

ADORAÇÃO A WENDIGOS

Alguns humanoides que habitam regiões árticas oferecem tributo a wendigos que caçam perto de suas aldeias, tratando-os como deuses ou espíritos da natureza que devem ser apaziguados. Eles ocasionalmente performam ritos de canibalismo e posicionam fetiches pelos ermos para marcar o domínio do wendigo.

TESOURO DE XULGATHS

Xulgaths são relativamente primitivos, usando ferramentas e armas de pedra e outros materiais saqueados da superfície. Estes podem replicar a maioria das armas corpo a corpo simples e algumas das marciais, assim como armas de arremesso simples. Uma tribo avançada de xulgaths pode ser capaz de criar talismãs mágicos de nível baixo, como um *cristal da potência* ou um *fecho retornante*.

Xulgath

Humanoides reptilianos que vivem nas partes superiores das Terras Sombrias, os xulgaths (conhecidos como trogloditas por muitos povos da superfície) frequentemente atacam intrusos em seu território assim que os avistam. Eles vivem em comunidades familiares simples, batalhando com grupos rivais e outros habitantes agressivos das Terras Sombrias para sobreviverem. Eles ocasionalmente atacam assentamentos na superfície, normalmente devido à influência de líderes cruéis e sanguinários que, frequentemente, servem criaturas mais poderosas como nagas ou demônios. Um xulgath típico possui escamas cinza opaco, cinza escuro ou simplesmente cinzentas, com uma cauda longa e protrusões ósseas que brotam de sua espinha. Um xulgath típico mede 1,5 metros de altura e pesa 75 quilos.

Embora atualmente os xulgaths sejam brutais e espalhados, eles estavam entre os primeiros humanoides inteligentes a surgir no mundo primevo e outrora governaram um império poderoso que se estendia amplamente pelas Terras Sombrias. Atualmente, tudo o que resta desta era são ruínas de massivos zigurates de pedra e cidades arruinadas encontradas dentro de algumas cavernas maiores. Alguns grupos de xulgaths continuam a viver nestas ruínas, venerando as conquistas de seus ancestrais, enquanto outros consideram estas áreas tabus e as deixam para serem infestadas por vermes das Terras Sombrias. Sábios não concordam quanto ao motivo da derrocada da antiga civilização xulgath. Alguns suspeitam que foi o resultado da derrota em várias guerras travadas contra povo-serpente, enquanto outros sugerem que a influência corruptora da adoração de demônios apodreceu sua cultura por dentro.

Certamente, muitos assentamentos xulgaths continuam a adorar demônios até hoje, prestando homenagens e oferecendo sacrifícios a criaturas terríveis do Abismo. Ocasionalmente, um xamã xulgath pode convocar e prender um demônio menor para ajudar a servir seu grupo, mas com tempo e dedicação se para mergulhar profundamente no conhecimento ocultista, ele pode chegar a convocar um ínfero bem mais poderoso — que pode tanto partir os xulgaths em pedaços quanto escravizá-los.

XULGATH COMBATENTE

Xulgaths combatentes golpeiam com fúria e crueldade ansiosa, sempre prontos para a próxima luta. Tomar prêmios de batalha — incluindo armas e itens roubados de oponentes derrotados junto aos troféus mais macabros colhidos da carne de suas vítimas caídas — é uma busca popular entre estes répteis viciosos, e os que possuem as armadura e escamas mais adornadas são tratados com grande respeito (e talvez medo) por seus semelhantes.

XULGATH COMBATENTE — CRIATURA 1

CM | MÉDIO | HUMANOIDE | XULGATH

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Dracônico, Subterrâneo

Perícias Atletismo +7, Furtividade +5

For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** −1, **Sab** +1, **Car** +0

Itens azagaia (3), clava

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +4

PV 21

Fedor (aura, olfativo) 9 metros. Uma criatura que entrar na área deve tentar um salvamento de Fortitude CD 16. Em uma falha, a criatura fica enjoada 1 e, em uma falha crítica, também fica sofre −1,5 metros de penalidade nas Velocidades por 1 rodada. Enquanto estiver na aura, a criatura sofre −2 de penalidade de circunstância em salvamentos para recuperar-se da condição enjoada. Uma criatura que obtiver sucesso no salvamento fica temporariamente imune ao fedor de todos os xulgaths por 1 minuto.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ clava +9, **Dano** 1d6+4 contundente

Corpo a Corpo ❖ mandíbulas +9, **Dano** 1d6+4 perfurante

Corpo a Corpo ❖ garra +9 (ágil), **Dano** 1d4+4 cortante

Distância ❖ clava +7 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+4 contundente

Distância ❖ azagaia +7 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+4 perfurante

XULGATH ESPIADOR

Tocas xulgaths são patrulhadas — alguns podem dizer "assombradas" — pelos espiadores da comunidade. Estes xulgaths são especializados em furtividade, golpeando rapidamente das sombras e emboscando seus oponentes.

XULGATH ESPIADOR — CRIATURA 2

CM | MÉDIO | HUMANOIDE | XULGATH

Percepção +7; visão no escuro
Idiomas Dracônico, Subterrâneo
Perícias Acrobatismo +8, Furtividade +8, Ladroagem +8
For +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Itens adaga (4)

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +5
PV 28
Fedor (aura, olfativo) 9 metros. Como xulgath combatente.
Supressão de Fedor ◆ Um xulgath espiador pode suprimir a aura de fedor dele como uma ação livre para esconder melhor a presença dele. O espiador pode reativar a aura de fedor dele como uma ação livre.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ adaga +10 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +9, **Dano** 1d6+3 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra +10 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+3 cortante
Distância ◆ adaga +10 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante
Ataque Furtivo O xulgath espiador causa 1d6 de dano de precisão extra a criaturas desprevenidas.
Movimento Escondido Se um xulgath espiador iniciar o turno dele indetectado por uma criatura ou simplesmente escondido dela, essa criatura fica desprevenida contra os ataques do espiador até o final do turno do espiador.

SOCIEDADE XULGATH

Xulgaths respeitam a força, e o líder de uma comunidade normalmente é o mais forte de todos. A dominância do líder raramente é questionada até que um xulgath potencialmente mais forte acredite que é a hora para uma mudança na liderança. Os dois xulgaths então lutam até a morte, com o vitorioso clamando a liderança.

XULGATH LÍDER

Xulgaths líderes normalmente são os membros mais fortes e mais violentos de uma comunidade — embora particularmente nos casos de grupos maiores, ocasionalmente os xulgaths sejam liderados por poderosos cultistas de demônios ou outros monstros que os usam como servos ou escravos.

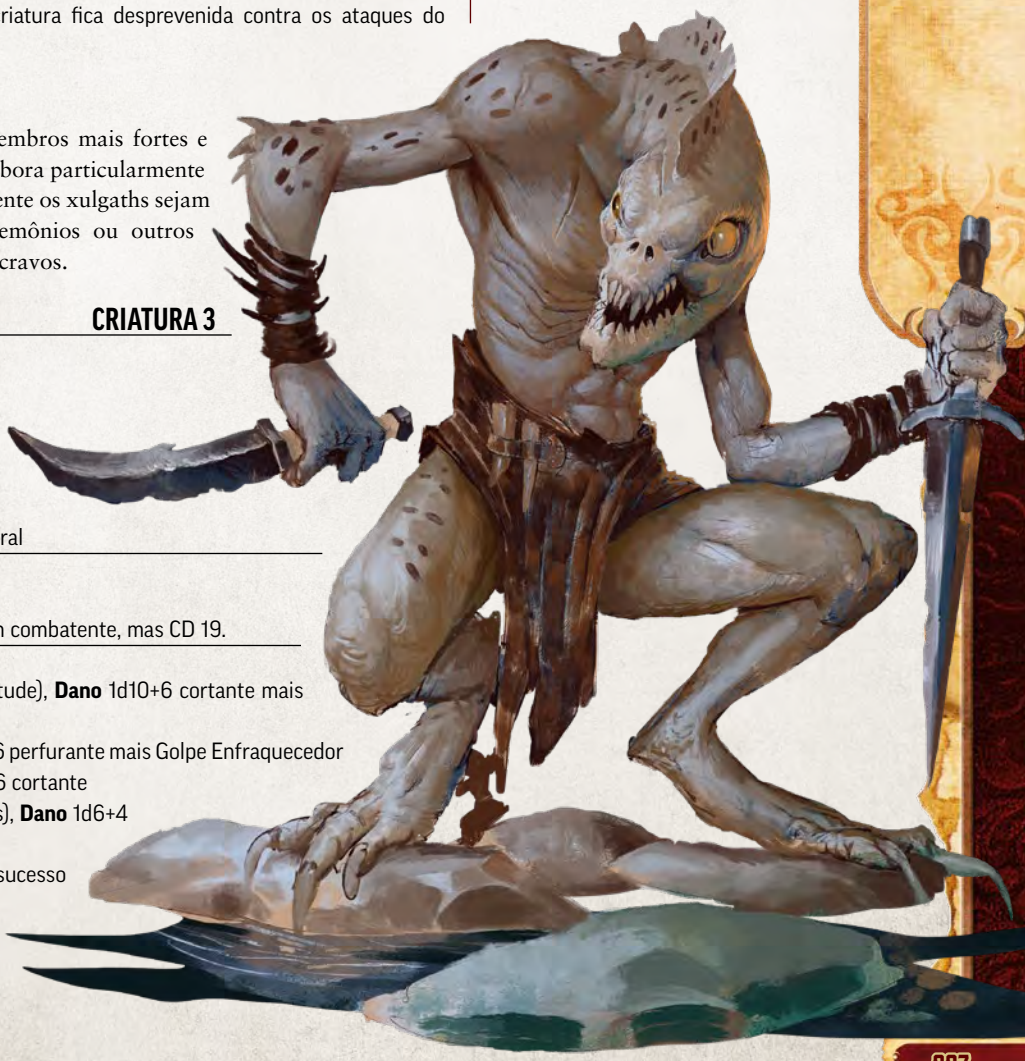
XULGATH LÍDER — CRIATURA 3

CM | MÉDIO | HUMANOIDE | XULGATH

Percepção +9; visão no escuro
Idiomas Dracônico, Subterrâneo
Perícias Atletismo +11, Furtividade +6, Intimidação +6
For +4, **Des** +1, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Itens azagaia (4), machado longo, placa peitoral

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +9
PV 44
Fedor (aura, olfativo) 9 metros. Como xulgath combatente, mas CD 19.

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ◆ machado longo +11 (amplitude), **Dano** 1d10+6 cortante mais Golpe Enfraquecedor
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas +11, **Dano** 1d6+6 perfurante mais Golpe Enfraquecedor
Corpo a Corpo ◆ garra +11 (ágil), **Dano** 1d4+6 cortante
Distância ◆ azagaia +8 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+4 perfurante
Golpe Enfraquecedor ◆ O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 20 ou fica enfraquecido 1 (ou enfraquecido 2 em um acerto crítico do ataque) por 1 rodada.



TESOURO DE YETIS

Exilados solitários de clãs yetis possuem pouco uso para tesouros e deixam o equipamento de suas vítimas mortas para trás onde são rapidamente cobertos por neve. Yetis com clãs, por outro lado, criam trabalhos de pedra belamente esculpidos, alguns dos quais são moldados em talismãs protetores de rara beleza.

Yeti

Quase um mito, o yeti raramente é visto — e mesmo quando é, frequentemente já é tarde demais para suas vítimas. Yetis habitam os picos mais altos e remotos do mundo, descendo de seus domínios montanhosos nevados para roubar animais e às vezes, alimentar seus impulsos insaciáveis por matança e destruição. Estes povos que vivem aos pés de uma montanha ocupada por yetis avisam sobre os "abomináveis homens das neves": humanoides monstruosos cobertos de pelos que deixam rastros estranhos e sangrentos na neve.

Normalmente, yetis buscam proteger o mundo em vez de caçar outros habitantes civilizados. Eles o fazem se entocando perto de portais estranhos que formam elos entre o Plano Material e outras dimensões muito estranhas da realidade. De dentro destes arcos cobertos de neve e antigos portais de pedra, alienígenas, pesadelos vivos, ínferos e coisas ainda piores podem emergir no mundo através de redes dimensionais. Yetis que guardam estes portais às vezes sucumbem a estes horrores e são corrompidos, ganhando os ímpetos sanguinários e comportamento horripilante dos próprios monstros dos quais buscam proteger o mundo. Yetis que manifestam tais tendências violentas são afastados do seu clã e forçados a vagar sozinhos pelas montanhas, gerando, desta forma, o mito do lendário abominável homem das neves. Forçados a cuidar de si mesmos, estes yetis exilados frequentemente abraçam completamente os elementos corruptores que causaram seu exílio inicial, ficando mais poderosos e mais mortais como resultado. Os mais vis destes yetis voltam-se para o canibalismo; não por necessidade, mas pela simples alegria com o terror que infligem sobre seus parentes. Invariavelmente, tais yetis canibais atraem a atenção de wendigos, o que torna uma situação que já era ruim ainda pior.

YETI **CRIATURA 5**

INCOMUM | N | GRANDE | HUMANOIDE

Percepção +15; faro (impreciso) 9 metros, visão no escuro

Idiomas Aklo

Perícias Atletismo +14, Furtividade +12 (+15 na neve), Sobrevivência +11

For +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +4, **Car** –1

Ocultação por Neve Quando Esconder, o yeti é ocultado por qualquer precipitação de neve, mesmo que ela não seja espessa o suficiente para tornar outras criaturas ocultadas.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +13; +4 de estado em todos os salvamentos contra medo e sonhos

PV 115; **Imunidades** frio; **Fraquezas** fogo 10

Guardião de Pesadelos Yetis recebem +4 de bônus de estado em salvamentos contra medo e contra magias e habilidades que afetam sonhos. Um yeti que for presa de um pesadelo sobrenatural perde esta habilidade e torna-se permanentemente enfurecido, recebendo +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano e sofrendo –1 de penalidade de estado na CA.

Desaparecer ↻ **Acionamento** O yeti está escondido ou indetectado enquanto não está em combate e uma criatura o observaria. **Efeito** O yeti Anda ou Escala até metade da Velocidade dele para uma localização onde pode se Esconder, e então se Esconde. Se o resultado do novo teste de Furtividade dele alcançar ou exceder a CD de Percepção da criatura acionadora, o yeti permanece escondido.

Velocidade 10,5 metros, escalada 6 metros

Corpo a Corpo ◆ garra +15, **Dano** 2d10+5 cortante

Aparição Medonha ◆ (emoção, medo, mental) **Acionamento** O yeti acerta uma criatura na primeira rodada de combate e estava escondido dessa criatura no início do combate. **Efeito** Cada inimigo a até 9 metros que testemunhar o ataque (incluindo o alvo do ataque) deve tentar um salvamento de Vontade CD 23. Em uma falha, a criatura fica assustada 2; em uma falha crítica, ela fica assustada 4.

Despedaçar ◆ garra

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Zaramuun

Zaramuuns são seres elementais de areia que se escondem em desertos e terras devastadas. Eles disfarçam-se como dunas massivas antes de surgir para atacar criaturas vivas. Os zaramuuns mais infames matam quaisquer criaturas vivas que encontrarem, mas outros simplesmente roubam todas as posses de metal e pedra de suas vítimas antes de fugir. Embora zaramuuns insistam que estão apenas reclamando o que foi tomado de sua terra ancestral, isto é simplesmente auto ilusão; a maioria deles usa seus bens roubados como pagamento e componentes materiais para conjurar ínferos, pois seu povo foi exilado do Plano da Terra depois de adorar ínferos que prometiam fornecê-los poder sobre os outros elementais. Esta adoração gradualmente virou servidão, e agora, muitos zaramuuns acreditam que serão libertos se enviarem almas o suficiente para seus mestres.

ZARAMUUN — CRIATURA 16

CM | GRANDE | ELEMENTAL | TERRA

Percepção +30; sentido sísmico 18 metros, visão no escuro

Idiomas Abissal, Terran

Perícias Atletismo +31 (+35 para Desarmar objetos de pedra ou metal), Furtividade +27 (+30 em terreno arenoso), Religião +26

For +9, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** –1

CA 39; **Fort** +34, **Ref** +30, **Von** +25

PV 291; **Imunidades** paralisado, sono, veneno

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 10,5 metros, escavação 10,5 metros; deslizar por areia

Corpo a Corpo ◆ punho +33, **Dano** 4d12+13 contundente

Distância ◆ detritos de rocha ou metal +29 (incremento de distância 36 metros), **Dano** 4d8+13 contundente

Magias Divinas Inatas CD 37, ataque +31; **8º** âncora dimensional (à vontade); **6º** *desintegrar*, *rajada espiritual*; **4º** *sugestão* (à vontade); **Constante (8º)** *âncora dimensional*

Rituais Divinos CD 37; *aliado planar*

Areia Rasgante ◆ **Requerimentos** O zaramuun acertou um Golpe corpo a corpo com a última ação dele ou possui uma criatura Engolfada. **Efeito** O zaramuun tenta Desarmar um objeto feito primariamente de metal ou pedra da criatura Golpeada ou Engolfada e conjura âncora dimensional inata na criatura alvo.

Deslizar por Areia O zaramuun pode Escavar através de areia e cascalho (mas não pedra) à Velocidade de escavação total dele, sem deixar túneis ou sinais de passagem. Quaisquer criaturas Engolfadas são deixadas para trás quando ele Escava. Areia e seixos soltos não são terreno difícil para um zaramuun.

Duna ◆ (concentração) Até a próxima vez em que agir, o zaramuun parece ser uma duna de areia. Ele possui um resultado automático de 47 (50 em terreno arenoso) em testes de Dissimulação e Furtividade e CDs para se passar como uma duna de areia. Qualquer criatura que andar sobre o zaramuun se move para o corpo dele e é Engolfada.

Engolfar ◆◆ CD 35, 4d12 de dano contundente e âncora dimensional, Escapar CD 32, Ruptura 28

Rajada de Areia ◆◆ (terra); O zaramuun lança uma rajada de areia que causa 11d10 de dano cortante a todas as criaturas em uma linha de 18 metros (Reflexos CD 38). O zaramuun não pode usar Rajada de Areia novamente por 1d4 rodadas.

Sucesso Crítico Nenhum efeito.

Sucesso Metade do dano.

Falha Dano inteiro.

Falha Crítica Dano inteiro e cego por 1 rodada.

TESOURO DE ZARAMUUNS

Zaramuuns coletam tesouro de mortais assaltados ou sacrificados. Eles são atraídos por gemas, metais raros e itens potentes de terra manufaturada, particularmente itens mágicos poderosos associados com o Plano da Terra.

CRIANDO ZUMBIS

Para criar uma criatura zumbi, comece com um zumbi do tamanho apropriado. Então adicione quaisquer Golpes, Velocidades e outras habilidades recebidas por sua forma. Para criar um Zumbi Imenso, comece com o zumbi descomunal, aplique os ajustes de elite, mude seu tamanho para Imenso e aumente seu alcance em 1,5 metros.

Zumbi

O único desejo de um zumbi é consumir os vivos. Precursores acéfalos da morte sempre cambaleantes, zumbis param apenas quando são destruídos.

HABILIDADES DE ZUMBI

Você pode modificar zumbis com as habilidades a seguir. A maioria dos zumbi possui uma destas habilidades. Se conceder mais de uma delas a um zumbi, pode ser necessário aumentar o nível dele e ajustar suas estatísticas.

Aura de Apodrecimento (aura, doença, necromancia) O zumbi emite uma aura de podridão e doença que faz ferimentos putrefazerem e arderem. Qualquer criatura viva que iniciar o turno dela a até 3 metros do zumbi e não estiver com seus Pontos de Vida totais sofre 1d6 de dano devido aos ferimentos se putrefazerem. Este dano aumenta em 1d6 para cada 6 níveis que o zumbi possuir. Criaturas que sofrerem um acerto crítico do zumbi também sofrem este dano imediatamente.

Banquetear ❖❖ (manuseio) Se o zumbi estiver adjacente a uma criatura inconsciente ou indefesa, ou a uma criatura morta que tenha morrido na última hora, o zumbi pode se banquetear da carne dela para se curar. Isto restaura uma quantidade de Pontos de Vida igual ao nível do zumbi. Se a criatura estiver viva, o zumbi causa dano igual ao dano de garra, mandíbulas ou punho dele.

Imatável Este zumbi é quase impossível de ser morto. O zumbi perde a fraqueza dele a cortante e adquire resistência contra todo dano igual ao nível dele (mínimo 3), além de adquirir fraqueza igual ao dobro do nível dele (mínimo 6) a acertos críticos. Aumente o nível do zumbi em 1 se conceder esta habilidade e ele.

Portador da Praga (doença, necromancia) O zumbi carrega uma praga que pode criar mais deles. Isto funciona como a podridão de zumbi do zumbi da praga, exceto que, no estágio 5, a vítima se ergue como outro zumbi do mesmo tipo que o dele (em vez de se erguer como um zumbi da praga).

Pústulas Asquerosas (doença, necromancia) O zumbi é coberto por pústulas que se rompem quando ele sofre qualquer dano perfurante ou qualquer acerto crítico. Em ambos os casos, criaturas adjacentes são atingidas com um fluido vil, deixando-as enjoadas 1 a menos que obtenham sucesso em um salvamento de Fortitude.

ZUMBI CAMBALEANTE

Um zumbi cambaleante é um horror de movimento lento, que é particularmente perigoso em grupos maiores.

ZUMBI CAMBALEANTE — **CRIATURA -1**

NM | MÉDIO | ACÉFALO | MORTO-VIVO | ZUMBI

Percepção +0; visão no escuro

Perícias Atletismo +5

For +3, **Des** –2, **Con** +2, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –2

Lento Um zumbi é permanentemente lento 1 e não pode usar reações.

CA 12; **Fort** +6, **Ref** +0, **Von** +2

PV 20, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Fraquezas** cortante 5, positivo 5

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ❖ punho +7, **Dano** 1d6+3 contundente mais Atracar

Mandíbulas ❖ (ataque) **Requerimentos** O zumbi possui uma criatura agarrada ou restringida. **Efeito** O zumbi realiza um Golpe desarmado corpo a corpo de mandíbulas contra a criatura agarrada ou restringida com +7 de modificador de ataque que causa 1d8+3 de dano perfurante.

ZUMBI DA PRAGA

Zumbis da praga são infestados com contágios horríveis.

ZUMBI DA PRAGA — **CRIATURA 1**

NM | MÉDIO | ACÉFALO | MORTO-VIVO | ZUMBI

Percepção +3; visão no escuro

Perícias Atletismo +7
For +4, **Des** –2, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –2
Lento Como zumbi cambaleante.

CA 13; **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +4
PV 50, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Fraquezas** cortante 10, positivo 10

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ punho +9, **Dano** 1d8+4 contundente mais Atracar e podridão de zumbi
Mandíbulas ❖ (ataque) Como zumbi cambaleante, mas com +9 de modificador de ataque e causa 1d12+4 de dano perfurante. Uma criatura ferida pelas mandíbulas é exposta à podridão de zumbi.
Podridão de Zumbi (doença, necromancia) Uma criatura infectada não pode curar dano que sofrer de podridão de zumbi até que tenha sido curada da doença. **Salvamento** Fortitude CD 18. **Estágio 1** portador sem nenhum efeito prejudicial (1 dia); **Estágio 2** 1d6 de dano negativo (1 dia); **Estágio 3** 1d6 de dano negativo (1 dia); **Estágio 4** 1d6 de dano negativo (1 dia); **Estágio 5** morto e se ergue imediatamente como um zumbi da praga

ERGUIDOS DA TUMBA

Zumbis frequentemente são criados através de rituais necromânticos doentios. Entre os mortos-vivos, zumbis são os mais frequentemente usados como bucha de canhão, desgastando defesas e consumindo recursos antes que os mortos-vivos mais poderosos cheguem para dar o golpe final. Zumbis não podem falar ou sequer pensar por si mesmos, mas podem ser comandados por outros mortos-vivos aliados e necromantes poderosos.

ZUMBI BRUTO

Aprimoramentos necromânticos concedem a este zumbi seu aumento em tamanho e poder.

ZUMBI BRUTO — CRIATURA 2

NM | GRANDE | ACÉFALO | MORTO-VIVO | ZUMBI

Percepção +4; visão no escuro
Perícias Atletismo +9
For +5, **Des** –3, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –2
Lento Como zumbi cambaleante.

CA 15; **Fort** +10, **Ref** +3, **Von** +6
PV 70, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Fraquezas** cortante 10, positivo 10

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ punho +11 (alcance 3 metros), **Dano** 1d12+5 contundente mais Impelir Aprimorado 1,5 metros

ZUMBI DESCOMUNAL

Estes horrores enormes são os corpos animados de monstruosidades enormes.

ZUMBI DESCOMUNAL — CRIATURA 6

NM | ENORME | ACÉFALO | MORTO-VIVO | ZUMBI

Percepção +8; visão no escuro
Perícias Atletismo +18
For +7, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –2
Lento Como zumbi cambaleante.

CA 21; **Fort** +16, **Ref** +9, **Von** +12
PV 160, cura negativa; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Fraquezas** cortante 10, positivo 10

Velocidade 7,5 metros
Corpo a Corpo ❖ naco de carne +9 (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10+9 contundente
Distância ❖ naco de carne +9 (arremesso 3 metros), **Dano** 2d10+9 contundente
Distância ❖ cadáver +17 (brutal, incremento de distância 9 metros), **Dano** 2d6+9 contundente
Arremessar Cadáver Um zumbi descomunal pode arremessar cadáveres em adversários. Embora qualquer corpo morto Médio possa servir, ele às vezes arremessa zumbis cambaleantes, que sofrem dano por serem arremessados igual ao alvo que eles atingem. Um zumbi cambaleante aterrissa prostrado mas, se não for destruído, ele pode se levantar e usar outras ações normalmente.
Oscilação Ampla ❖ O zumbi descomunal realiza um único Golpe de naco de carne e compara o resultado da rolagem às CA de até dois adversários no alcance dele. Isto conta como dois ataques para a penalidade por ataques múltiplos do zumbi descomunal.

INTRODUÇÃO
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÊNDICE

Glossário de Habilidades

As habilidades de criatura a seguir são listadas aqui por serem compartilhadas por muitas criaturas ou muito complexas. As estatísticas das criaturas individuais podem alterar os traços, quantidade de ações ou outras regras destas habilidades. Qualquer coisa indicada no bloco de estatísticas de uma criatura específica suplanta as regras gerais para uma das habilidades descritas abaixo. Nestas habilidades, "monstro" é utilizado para a criatura que possui a habilidade, visando diferenciá-la de quaisquer outras criaturas que a habilidade possa afetar.

Arremessar Rocha ◆ O monstro pega uma rocha que tenha armazenada ou que esteja em seu alcance e a arremessa, realizando um Golpe à distância.

Ataque Furtivo Quando o monstro usar uma arma corpo a corpo ágil ou de acuidade, uma arma à distância, ou um ataque desarmado ágil ou de acuidade para Golpear uma criatura que tenha a condição desprevenida, ele também causa o dano de precisão listado. Para um ataque à distância com uma arma de arremesso, essa arma também deve ser ágil ou de acuidade.

Ataque de Oportunidade ↩ Acionamento Uma criatura no alcance do monstro usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado usando uma ação de movimento. **Efeito** O monstro desfere um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionada. Se o ataque dele for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, o monstro interrompe essa ação. Este Golpe não conta para a penalidade por ataques múltiplos do monstro, e a penalidade por ataques múltiplos do monstro não se aplica a ele.

Atracar ◆ Requerimentos A última ação do monstro foi um sucesso com um Golpe que lista Atracar em sua seção de dano ou ele já tem uma criatura agarrada através desta ação. **Efeito** O monstro automaticamente Agarra a criatura alvo até o final do próximo turno do monstro. A criatura fica agarrada pela parte do corpo que o monstro usou para atacá-la, e essa parte do corpo não pode ser usada para Golpear criaturas enquanto o agarrão **não for encerrado.**

Usar Atracar estende a duração do Atracar do monstro até o final do próximo turno dele para todas as criaturas atualmente agarradas por ele. Uma criatura agarrada pode usar a ação Escapar para livrar-se, e o Atracar se encerra para as criaturas agarradas se o monstro mover-se para longe delas.

Atracar Aprimorado, Impelir Aprimorado, Tombar Aprimorado O monstro pode usar Atracar, Impedir ou Tombar (conforme apropriado) como uma ação livre acionada por um acerto com seu ataque inicial. Um monstro com Atracar Aprimorado ainda precisa gastar uma ação para estender a duração para criaturas que já estejam agarradas.

Atropelar ◆◆◆ O monstro Anda até o dobro da Velocidade dele e pode se mover através dos espaços de criaturas do tamanho listado, Atropelando cada criatura cujo espaço ele adentrar. O monstro pode tentar Atropelar a mesma criatura somente uma vez em um único uso de Atropelar. O monstro causa o dano do Golpe listado, mas criaturas atropeladas podem tentar um salvamento básico de Reflexos contra a CD listada.

Aura A aura de um monstro afeta automaticamente tudo ao redor dele que estiver dentro da emanação especificada. O monstro não precisa gastar ações na aura; em vez disso, os efeitos da aura são aplicados em momentos específicos, como quando uma criatura encerrar o turno dela na aura ou quando entrar na aura.

Se uma aura não fizer nada além de causar dano, a seção dela lista somente o raio, dano e jogada de salvamento. Essas auras causam dano a uma criatura quando ela entrar na aura e quando a criatura iniciar o turno dela dentro da aura. Uma criatura pode sofrer dano da aura somente uma vez por rodada.

O MJ pode determinar que a aura de um monstro não afeta os aliados dele. Por exemplo, uma criatura pode ser imune à presença aterradora de um monstro se tiverem passado muito tempo juntos.

Bloqueio com Escudo ↩ Acionamento O monstro possui o escudo dele erguido e sofreria dano de um ataque físico. **Efeito** O monstro posiciona o escudo dele na frente de um golpe para bloqueá-lo. O escudo impede o monstro de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Tanto o monstro quanto o escudo sofrem o dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), o que pode quebrar ou até mesmo destruir o escudo.

Cegueira à Luz No momento em que é exposto à luz brilhante, o monstro fica cego até o final do próximo turno dele. Após esta exposição, ele não é cego pela luz até passar pelo menos 1 hora na escuridão. Entretanto, enquanto permanecer em uma área de luz brilhante, o monstro fica ofuscado.

Constrição ◆ O monstro causa a quantidade de dano listada em qualquer quantidade de criaturas atualmente agarradas ou restringidas por ele. Cada uma dessas criaturas pode tentar um salvamento básico de Fortitude contra a CD listada.

Constrição Maior ◆ O monstro causa a quantidade de dano listada em qualquer quantidade de criaturas atualmente agarradas ou restringidas por ele. Cada uma dessas criaturas pode tentar um salvamento básico de Fortitude contra a CD listada. Uma criatura que falhar neste salvamento fica inconsciente, e uma criatura que obtiver sucesso fica temporariamente imune à inconsciência causada pela Constrição Maior por 1 minuto.

Conventículo (adivinhação, mental, ocultista) Este monstro pode formar um conventículo com duas ou mais outras criaturas que também possuam a habilidade conventículo. Isto envolve executar uma cerimônia de 8 horas de duração com todos os membros potenciais do conventículo. Após formar o conventículo, cada um de seus membros recebe ajustes de elite (página 6) – o que ajusta adequadamente seus níveis. Membros do conventículo podem sentir as localizações e condições dos outros membros ao gastar uma ação única que possui o traço concentração, e podem sentir o que outro membro do conventículo está sentindo como uma atividade de duas ações que também possui o traço concentração.

Conventículos também concedem magias e rituais para seus membros, porém, eles só podem ser conjurados através da cooperação entre três membros do conventículo que estejam a até 9 metros de distância entre si. Um membro do conventículo pode contribuir para uma magia de conventículo como uma atividade de conjuração de ação única que possui um único componente verbal. Se dois membros do conventículo tiverem contribuído com estas ações deste a última rodada, um terceiro membro pode conjurar uma magia de conventículo no turno dele ao gastar as ações de conjuração normais. Um conventículo pode conjurar suas magias de conventículo uma quantidade de vezes ilimitada por dia, mas pode conjurar somente uma magia de conventículo por rodada. Todos os conventículos concedem a magia *polimorfia perniciosa* de 8º nível e as seguintes magias, que podem ser conjuradas em

qualquer nível de magia até o 5º: *augúrio*, *cadáver falante*, *cativar*, *cena ilusória*, *clariaudiência*, *clarividência*, *disfarce ilusório*, *mensagem onírica* e *olho bisbilhoteiro*. Criaturas individuais com a habilidade conventículo também concedem magias adicionais a qualquer conventículo ao qual se unem. Um conventículo também pode conjurar o ritual *controlar o clima* (*Livro Básico* 412), com CD 23 em vez da CD padrão.

Se um membro do conventículo abandoná-lo ou se a morte de um membro reduzir seu número de participantes abaixo de três, os membros remanescentes mantêm os ajustes de elite por 24 horas – porém, eles são incapazes de conjurar magias de conventículo enquanto estiverem sem a quantidade suficiente de membros para contribuir com as ações necessárias.

Cura Acelerada Um monstro com esta habilidade recupera a quantidade indicada de Pontos de Vida a cada rodada no início do turno dele.

Despedaçar ❖ Uma seção Despedaçar lista um Golpe possuído pelo monstro. **Requerimentos** O monstro acerta o mesmo inimigo com dois Golpes consecutivos do tipo listado na mesma rodada. **Efeito** O monstro automaticamente causa o dano desse Golpe contra o inimigo.

Doença Quando uma criatura é exposta à doença de um monstro, ela tenta um salvamento de Fortitude ou sucumbe à doença. O nível de uma doença é igual ao nível do monstro que inflige a doença. A doença segue as regras para aflições encontradas na página 457 do *Pathfinder Livro Básico*.

Emboscada Aquática ❖ **Requerimentos** O monstro está se escondendo na água e uma criatura que não o detectou está dentro da distância listada. **Efeito** O monstro se move até a Velocidade de natação dele + 3 metros em direção à criatura acionadora, deslocando-se pela água e sobre a terra se necessário. Uma vez que a criatura esteja ao alcance, o monstro desfere um Golpe contra ela. A criatura fica desprevenida contra este Golpe.

Engolfar ❖❖ O monstro Anda até o dobro da Velocidade dele e pode se mover através dos espaços de quaisquer criaturas em seu caminho. Qualquer criatura do tamanho do monstro ou menor que tenha seu espaço invadido por ele pode tentar um salvamento de Reflexos com a CD listada para evitar ser engolfado. Uma criatura incapaz de agir falha criticamente de forma automática neste salvamento. Se uma criatura obtiver sucesso no salvamento dela, ela pode escolher entre ser empurrada de lado (fora do caminho do monstro) ou empurrada para frente até o final do movimento do monstro. O monstro pode tentar Engolfar a mesma criatura somente uma vez em um único uso desta habilidade. O monstro pode conter quantas criaturas for capaz de comportar em seu espaço.

Uma criatura que falhar no salvamento dela é tragada para dentro do corpo do monstro. Ela fica agarrada, lenta 1 e precisa prender a respiração ou começa a sufocar. A criatura sofre a quantidade de dano listada quando é engolfada e ao final de cada um dos turnos dela em que estiver engolfada. Uma criatura engolfada pode se livrar ao Escapar contra a CD de escapar listada. Uma criatura engolfada pode atacar o monstro que a está engolfando, mas somente com ataques desarmados ou com armas de Volume leve ou menor. A criatura que está engolfando fica desprevenida contra este ataque. Se o monstro sofrer uma quantidade de dano cortante ou perfurante de um único ataque ou magia igual ou maior que o valor de Ruptura listado, a criatura engolfada abre caminho para se libertar. Uma criatura que se libertar (por qualquer método que seja) pode imediatamente respirar e sair do espaço do monstro que a estava engolfando.

Se o monstro morrer, todas as criaturas engolfadas por ele são automaticamente libertadas pois ele perde a coesão de seu corpo.

Engolir Inteiro ❖ (ataque) O monstro tenta engolir uma criatura do tamanho listado ou menor que ele esteja agarrando em suas mandíbulas ou boca. Se uma criatura engolida for do tamanho máximo listado, o monstro não pode usar Engolir Inteiro novamente. Se a criatura for menor do que o máximo, o monstro normalmente pode engolir mais criaturas; o MJ determina a quantidade máxima. O monstro faz um teste de Atletismo oposto à CD de Reflexos da criatura agarrada. Se obtiver sucesso, ele engole a criatura. Após isso, a boca ou mandíbulas do monstro não estão mais agarrando a criatura engolida – portanto, ele pode usá-las para Golpear ou Atracar novamente. O monstro não pode atacar criaturas que tenha engolido.

Uma criatura engolida fica agarrada, lenta 1 e precisa prender a respiração ou começa a sufocar. A criatura engolida sofre a quantidade de dano listada quando é engolida e ao final de cada um dos turnos dela em que estiver engolida. Se a vítima Escapar da condição agarrado advinda desta habilidade, ela sai pela boca do monstro. Isto liberta qualquer outra criatura agarrada na boca ou mandíbulas do monstro. Uma criatura engolida pode atacar o monstro que a está engolindo, mas somente com ataques desarmados ou com armas de Volume leve ou menor. A criatura que está engolindo fica desprevenida contra este ataque. Se o monstro sofrer uma quantidade de dano cortante ou perfurante de um único ataque ou magia igual ou maior que o valor de Ruptura listado, a criatura engolida abre caminho para se libertar. Uma criatura que se libertar (por qualquer método que seja) pode imediatamente respirar e sair do espaço do monstro que a está engolindo.

Se o monstro morrer, uma criatura engolida pode ser libertada por criaturas adjacentes ao cadáver se elas gastarem um total combinado de 3 ações cortando o monstro com uma arma ou ataque desarmado que cause dano cortante ou perfurante.

Faro O faro normalmente é um sentido vago que sente criaturas ou objetos através do olfato. A distância é listada na habilidade e funciona somente se a criatura ou objeto sendo detectado emitir um aroma (por exemplo, criaturas incorpóreas normalmente não exalam um aroma).

Se uma criatura emitir um aroma forte ou estiver a favor do vento, o MJ pode dobrar ou até mesmo triplicar a distância de habilidades de faro utilizadas para detectar essa criatura, assim como reduzir a distância se ela estiver contra o vento.

Ferocidade ↻ **Acionamento** O monstro é reduzido a 0 PV. **Efeito** O monstro evita ser nocauteado e permanece com 1 PV, mas o valor de ferido dele aumenta em 1. Quando estiver ferido 3, ele não pode mais usar esta habilidade.

Golpe Retributivo ↻ **Acionamento** Um inimigo causa dano a um aliado do monstro, e ambos estão a até 4,5 metros do monstro. **Efeito** O aliado recebe resistência igual a 2 + o nível do monstro a todo dano contra o dano acionador. Se o adversário estiver no alcance do monstro, o monstro faz um Golpe corpo a corpo contra ele.

Impelir ❖ **Requerimentos** A última ação do monstro foi um sucesso com um Golpe que lista Impelir em sua seção de dano. **Efeito** O monstro automaticamente empurra o alvo para longe dele. Exceto se especificado o contrário na descrição da habilidade, a criatura é empurrada 1,5 metros. Se o ataque for um sucesso crítico, a distância é dobrada.

Magias Constantes Uma magia constante afeta o monstro sem que ele precise conjurá-la e possui duração ilimitada. Se uma

magia constante for neutralizada, o monstro pode reativá-la ao gastar as ações de conjuração normais exigidas pela magia.

Magias à Vontade O monstro pode conjurar essas magias à vontade qualquer quantidade de vezes sem usar espaços de magia.

Mente de Enxame Este monstro não possui uma única mente (normalmente porque ele é um enxame de criaturas menores) e é imune a efeitos mentais que miram somente uma quantidade específica de criaturas. Ele ainda é sujeito a efeitos mentais que afetam todas as criaturas em uma área.

Pegar Rocha ↻ Requerimentos O monstro deve ter uma mão livre, mas pode Largar qualquer coisa que estiver segurando como parte desta reação. **Acionamento** O monstro é mirado com um Golpe de rocha arremessada ou uma rocha cairia sobre ele. **Efeito** O monstro recebe +4 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador ou em qualquer defesa contra a rocha em queda. Se o ataque errar ou se o monstro obtiver sucesso em se defender contra a rocha em queda, o monstro não sofre dano, pega a rocha e a segura em mãos.

Pinote ↻ A maioria dos monstros que serve como montaria pode tentar dar um pinote para derrubar cavaleiros indesejados, mas a maioria das montarias não usará esta reação contra uma criatura confiável a menos que esteja assustada ou seja maltratada. **Acionamento** Uma criatura Monta ou usa a ação Comandar um Animal enquanto cavalga o monstro. **Efeito** A criatura acionadora deve obter sucesso em uma jogada de salvamento de Reflexos contra a CD listada ou cai da criatura e aterrissa prostrada no chão. Se o salvamento for uma falha crítica, a criatura acionadora também sofre 1d6 de dano contundente além do dano normal pela queda.

Presença Aterradora (aura, emoção, medo, mental) Uma criatura que entrar na área deve tentar um salvamento de Vontade. Independentemente do resultado da jogada de salvamento, a criatura fica temporariamente imune à Presença Aterradora deste monstro por 1 minuto.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada pela presença.

Sucesso A criatura fica assustada 1.

Falha A criatura fica assustada 2.

Falha Crítica A criatura fica assustada 4.

Regeneração Este monstro recupera a quantidade listada de Pontos de Vida a cada rodada no início do turno dele. A condição morrendo do monstro nunca aumenta além de morrendo 3 enquanto a regeneração dele estiver ativa. Entretanto, se ele sofrer dano de um tipo listado na seção da regeneração, ela é desativada até o final do próximo turno dele. A regeneração é desativada antes da aplicação do dano de um tipo listado, já que esse dano pode matar o monstro ao levá-lo a morrendo 4.

Sentido de Ondas Este sentido permite a um monstro sentir as vibrações causadas pelo movimento através de um líquido. Ele é um sentido impreciso com distância limitada (listada na habilidade). O sentido de ondas funciona somente se o monstro que está detectando e seu alvo estiverem no mesmo corpo de líquido, e somente se o alvo estiver se movendo pelo líquido.

Sentido Sísmico Este sentido permite a um monstro sentir as vibrações criadas em uma superfície sólida pelo movimento de criaturas e objetos. Este normalmente é um sentido impreciso com distância limitada (listada na habilidade). O sentido sísmico funciona somente se o monstro que está detectando estiver na mesma superfície que o alvo, e somente se o alvo estiver se movendo (ou escavando) pela superfície.

Sentido Vital Sentido vital permite ao monstro sentir a essência vital de criaturas vivas e mortas-vivas dentro da distância listada. O sentido pode distinguir entre a energia positiva animando criaturas vivas e a energia negativa animando criaturas mortas-vivas, de forma similar à maneira que a visão distingue cores.

Telepatia (aura, adivinhação, mágico) Um monstro com telepatia é capaz de se comunicar mentalmente com quaisquer criaturas dentro do raio listado, desde que possuam um idioma em comum. Isto não concede qualquer acesso especial aos pensamentos delas e não permite comunicar mais informações que uma conversa falada.

Tombar ❖ Requerimentos A última ação do monstro foi um sucesso com um Golpe que lista Tombar em sua seção de dano. **Efeito** O monstro derruba o alvo prostrado.

Trocar Forma ❖ (concentração, polimorfia, [tradição mágica], transmutação) O monstro muda a forma dele indefinidamente. Ele pode usar esta ação novamente para retornar à forma natural dele ou para adotar uma nova forma. Exceto se especificado o contrário, um monstro não pode usar Trocar Forma para assumir a aparência de um indivíduo específico. Usar Trocar Forma cria um disfarce para Personificar utilizando a perícia Dissimulação. A transformação do monstro automaticamente supera CDs de Percepção para determinar se a criatura é membro da ancestralidade ou tipo de criatura no qual está transformada, além de conceder +4 de bônus de estado na CD de Dissimulação dela para impedir outros de perceberem seu disfarce. Trocar forma especifica quais formas o monstro pode adotar. O monstro não recebe quaisquer habilidades especiais da nova forma, somente sua forma física. Por exemplo, cada forma substitui as Velocidades e Golpes normais do monstro, e pode potencialmente mudar seus sentidos ou tamanho. Quaisquer mudanças são listadas em seu bloco de estatísticas.

Veneno Quando uma criatura é exposta ao veneno de um monstro, ela tenta um salvamento de Fortitude para evitar ser envenenada. O nível do veneno é igual ao nível do monstro que o inflige. O veneno segue as regras para aflições encontradas na página 457 do *Pathfinder Livro Básico*.

Visão 360º Este monstro é capaz de enxergar em todas as direções simultaneamente e, por isso, não pode ser flanqueado.

Visão no Escuro Um monstro com visão no escuro consegue enxergar normalmente em áreas de escuridão e luz fraca, embora essa visão seja em preto e branco. Algumas formas de escuridão mágica, como a magia *escuridão* de 4º nível, bloqueiam visão no escuro normal. Entretanto, um monstro com visão no escuro maior é capaz de enxergar até mesmo através destas formas de escuridão mágica.

Visão na Penumbra O monstro enxerga na luz fraca da mesma maneira que enxerga na luz brilhante, ignorando a condição ocultado devido a luz fraca.

Traços de Criatura

Alguns destes traços aparecem no *Pathfinder Livro Básico*, enquanto outros são novos.

Traços de Raridade

Exceto quando uma criatura é comum, a lista de traços dela se inicia com um traço de raridade. Dessa forma, criaturas que não começarem com um traço de raridade possuem o traço comum.

Comum Uma criatura desta raridade é geralmente conhecida e pode ser convocada com a magia *convocar* apropriada.

Incomum Sabe-se menos sobre criaturas incomuns do que criaturas comuns. Elas tipicamente não podem ser convocadas.

A CD de testes de Recordar Conhecimento relacionados a esta criatura é aumentada em 2 pontos.

Raro Como o nome sugere, estas criaturas são raras. Elas normalmente não podem ser convocadas. A CD de testes de Recordar Conhecimento relacionados a esta criatura é aumentada em 5 pontos.

Único Uma criatura com esta raridade é a única existente. A CD de testes de Recordar Conhecimento relacionados a esta criatura é aumentada em 10 pontos.

ABREVIAÇÃO DE TRAÇO DE TENDÊNCIA

Qualquer traço de raridade listado é logo seguido pela abreviação de um dos nove traços de tendência. Essas abreviações são listadas abaixo junto com os traços de tendência que representam. Descrições gerais das tendências são apresentadas nas páginas 28 e 29 do *Pathfinder Livro Básico*.

CB Caótico e bom
CM Caótico e mau
CN Caótico e neutro
OB Ordeiro e bom
OM Ordeiro e mau
ON Ordeiro e neutro
NB Neutro e bom
NM Neutro e mau
N Neutro

TAMANHO

Após quaisquer traços de raridade e abreviação de tendência, cada criatura tem seu tamanho listado antes de seus traços.

Imenso Uma criatura imensa ocupa um espaço de pelo menos 6 metros por 6 metros de lado (16 quadrados no mapa quadriculado), mas pode ser muito maior. Elas tipicamente possuem um alcance de 6 metros se forem altas ou de 4,5 metros se forem compridas, mas criaturas maiores podem ter alcances ainda maiores.

Enorme Uma criatura enorme ocupa um espaço de pelo menos 4,5 metros por 4,5 metros de lado (9 quadrados no mapa quadriculado) e tipicamente possui um alcance de 4,5 metros se forem altas ou 3 metros se forem compridas.

Grande Uma criatura grande ocupa um espaço de 3 metros por 3 metros de lado (4 quadrados no mapa quadriculado) e tipicamente possui um alcance de 3 metros se for alta ou de 1,5 metros se for comprida.

Médio Uma criatura média ocupa um espaço de 1,5 metros por 1,5 metros de lado (1 quadrado no mapa quadriculado) e tipicamente possui um alcance de 1,5 metros.

Pequeno Uma criatura pequena ocupa um espaço de 1,5 metros por 1,5 metros de lado (1 quadrado no mapa quadriculado) e tipicamente possui um alcance de 1,5 metros.

Minúsculo Uma criatura minúscula ocupa um espaço de menos de 1,5 metros por 1,5 metros de lado (1 quadrado no mapa quadriculado), e várias delas podem ocupar o mesmo quadrado no mapa quadriculado. Pelo menos quatro criaturas Minúsculas podem ocupar o mesmo quadrado —**às** vezes até mais, a critério do MJ. Elas também podem ocupar o mesmo espaço que criaturas maiores — e precisam fazer isso se o alcance delas for de 0 metros.

OUTROS TRAÇOS

Após quaisquer traços de raridade, abreviação de tendência e tamanho, a linha de traços de cada criatura lista todos os outros traços que ela possui em ordem alfabética. A lista a seguir apresenta os traços encontrados neste livro.

TRAÇOS DE ARMA

As criaturas neste livro utilizam o traço acuidade de forma diferente e listam um novo traço — brutal. Os bônus destes traços já estão incluídos nas estatísticas das criaturas, mas os traços ainda são exibidos por serem relevantes às condições desajeitado e enfraquecido.

Acuidade: Este ataque corpo a corpo é baseado em Destreza. Mesmo se uma arma normalmente possuir o traço acuidade, este traço é omitido na seção de Golpe se o monstro estiver aplicando a Força dele (em vez da Destreza).

Brutal: Um ataque à distância com este traço utiliza seu modificador de Força em vez do modificador de Destreza na rolagem de ataque.

Aberração Aberrações são criaturas oriundas de além dos planos ou corrupções da ordem natural.

Acéfalo Uma criatura acéfala possui características mentais programadas ou rudimentares. A maioria dos modificadores de atributos mentais delas é –5. Elas são imunes a todos os efeitos mentais.

Ácido Efeitos com este traço causam dano de ácido. Criaturas com este traço possuem uma conexão mágica com o ácido.

Água Efeitos com o traço água conjuram ou manipulam água. Efeitos que manipulam água não possuem efeito em uma área sem ar. Criaturas com este traço são compostas primariamente de água ou possuem uma conexão mágica com esse elemento.

Alma Presa Estes constructos são mentalmente aprimorados por um fragmento da alma de uma criatura que já viveu.

Anfíbio Uma criatura anfíbia pode respirar na água e no ar, mesmo fora de seu ambiente preferido (normalmente por uma duração indefinida ou algumas horas). Estas criaturas frequentemente possuem uma Velocidade de natação. Os Golpes desarmados contundentes e cortantes delas não sofrem os –2 de penalidade usuais por estar embaixo d'água.

Animal Um animal é uma criatura com inteligência relativamente baixa. Ele tipicamente não possui um modificador de Inteligência acima de –4, é incapaz de falar idiomas e não pode ser treinado em perícias baseadas em Inteligência.

Anjo Esta categoria de celestiais é nativa do plano de Nirvana. A maioria dos anjos são neutros e bons, possuem visão no escuro e fraqueza a dano maligno.

Aquático Criaturas aquáticas vivem embaixo d'água. Os Golpes desarmados contundentes e cortantes delas não sofrem os –2 de penalidade usuais por estar embaixo d'água. Criaturas aquáticas podem respirar água, mas não ar.

Ar Efeitos com o traço ar manipulam ou conjuram ar. Os efeitos que manipulam ar não possuem efeito no vácuo ou em uma área sem ar. Criaturas com este traço consistem primariamente de ar ou possuem uma conexão mágica com esse elemento.

Arconte Membros desta categoria de celestiais são protetores do Paraíso e são ordeiros e bons. Eles possuem visão no escuro e fraqueza a dano maligno.

Astral Criaturas astrais são nativas do Plano Astral. Elas podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos do Plano Astral.

Azata Esta categoria de celestiais é nativa do Elísio. Eles normalmente são caóticos e bons e possuem visão no escuro e fraqueza a dano maligno e a ferro frio.

Besta Uma criatura similar a um animal mas com modificador de Inteligência de –3 ou maior normalmente é uma besta. Ao contrário de um animal, uma besta pode ser capaz de falar e raciocinar.

Boggard Boggards **são humanoides similares a sapos. Eles tipicamente possuem visão no escuro.**

Caligni Este povo subterrâneo possui visão no escuro, e alguns possuem poderes para criar escuridão.

Cambiante Estes humanoides são filhos de estrigas e membros de outras ancestralidades humanoides.

Carniçal Carniçais são mortos-vivos vis que se alimentam de carne.

Celestial Criaturas que se originam de ou que possuem uma forte conexão aos planos de tendência bondosa são chamadas de celestiais. Celestiais podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos dos planos da Esfera Externa.

Constructo Um constructo é uma criatura artificial energizada por uma força diferente da necromancia. Constructos são frequentemente irracionais, além de serem imunes a doenças, a venenos e à condição paralisado. Eles podem possuir Dureza baseada nos materiais utilizados na construção de seus corpos. Constructos não são criaturas vivas nem mortas-vivas. Um constructo é destruído quando reduzido a 0 Pontos de Vida.

Daemon Uma categoria de ínferos proliferados no plano desolado de Abaddon, a maioria dos daemones são neutros e maus. Eles normalmente possuem visão no escuro e fraqueza a dano bondoso.

Dampiro Estes humanoides são a prole imortal de vampiros e membros de outras ancestralidades.

Demônio Uma categoria de ínferos, demônios se originam ou traçam suas origens ao Abismo. A maioria deles é caótica e má e possui visão no escuro.

Dero Esta categoria de humanoides é descendente de fadas que caíram na escuridão e confusão após serem abandonadas nas Terras Sombrias. Eles são imunes a confusão e vulneráveis à luz solar.

Diabo Marinho Humanoides malignos que habitam os oceanos, diabos marinhos possuem visão no escuro e sentido de ondas.

Diabo Uma categoria de ínferos do Inferno, a maioria dos diabos são ordeiros e maus. Eles normalmente possuem imunidade a fogo, telepatia e visão no escuro maior.

Dinossauro Estes répteis sobreviveram a tempos pré-históricos.

Dragão Dragões são criaturas reptilianas, frequentemente aladas ou com capacidade de voo. A maioria é capaz de usar um sopro e imune a paralisia e sono.

Drow Parentes subterrâneos dos elfos, os drow normalmente possuem visão no escuro e habilidades mágicas inatas.

Duergar Parentes subterrâneos dos anões, os duergar normalmente possuem visão no escuro e imunidade a veneno. Eles não são facilmente enganados por ilusões.

Elemental Elementais são criaturas diretamente ligadas a um elemento e nativas dos Planos Elementais. Elementais não precisam respirar.

Eletricidade Efeitos com este traço causam dano de eletricidade. Uma criatura com este traço possui uma conexão mágica com a eletricidade.

Elfo Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade elfo. Elfos são um povo misterioso com tradições ricas de magia e estudos acadêmicos que normalmente possuem visão na penumbra. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por elfos. Um item com este traço é criado e usado por elfos.

Enxame Um enxame é uma massa ou nuvem de criaturas que funcionam como um único monstro. A seção de tamanho dele apresenta o tamanho da massa inteira, embora a maioria dos enxames seja formado de criaturas Minúsculas. Um enxame pode ocupar o mesmo espaço que outras criaturas e deve fazê-lo para usar sua ação de dano. Um enxame normalmente possui fraqueza a efeitos que causam dano em uma área (como magias de área e armas de respingo).

Éon Estes monitores são defensores autointitulados da realidade. **Éons** tradicionais possuem naturezas e formas dualísticas e possuem uma dicotomia de interesses, embora eixomitas e inevitáveis sejam diferentes. **Éons** que não sejam eixomitas e inevitáveis se comunicam através de uma estranha mistura telepática de informações sensoriais chamada visualização.

Espírito Espíritos são criaturas efêmeras definidas por sua essência espiritual. Eles frequentemente não possuem forma material.

Esqueleto Estes mortos-vivos são criados ao animar o esqueleto de uma criatura morta com energia negativa.

Estriga Estas criaturas são conjuradores malevolentes que formam conventículos.

Etéreo Criaturas etéreas são nativas do Plano Etéreo. Elas podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos do Plano Etéreo.

Fada Criaturas do Primeiro Mundo são chamadas de fadas.

Fantasma Almas perdidas que assombram o mundo como mortos-vivos incorpóreos são chamadas de fantasmas.

Fogo Efeitos com o traço fogo causam dano de fogo, conjuram ou manipulam fogo. Efeitos que manipulam fogo não possuem efeito em uma área sem fogo. Criaturas com este traço consistem primariamente de fogo ou possuem uma conexão mágica com esse elemento.

Frio Efeitos com este traço causam dano de frio. Criaturas com este traço possuem uma conexão a frio mágico.

Fungo Criaturas fungais possuem o traço fungo. Eles são distintos dos fungos normais.

Gênio As diversas categorias de gênios mantêm posições de proeminência nos Planos Elementais. Eles possuem habilidades mágicas poderosas.

Gigante Gigantes são criaturas humanoides massivas.

Gnoll Gnolls são humanoides que lembram hienas.

Gnomo Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade gnomo. Gnomos são um povo pequeno habilidoso com magia que busca novas experiência e que normalmente possuem visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por gnomos. Um item com este traço é criado e usado por gnomos.

Goblin Uma criatura com este traço pode originar-se de várias tribos de criaturas, incluindo goblins, hobgoblins e bugbears. Goblins tendem a ter visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por goblins. Um item com este traço é criado e usado por goblins.

Golem Golens são um tipo especial de constructo. Golens são imunes a quase todas as magias, mas a maioria possui fraqueza contra certas magias.

Gremlin Fadas cruéis e maliciosas, gremlins se aclimataram à vida no Plano Material.

Halfling Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade halfling. Halflings são um povo pequenino de andarilhos amistosos considerados sortudos. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por halflings. Um item com este traço é criado e usado por halflings.

Humano Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade humano. Humanos são uma gama diversa de povos conhecidos por sua adaptabilidade. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por humanos. Um item com este traço é criado e usado por humanos.

Humanoide Criaturas humanoides raciocinam e agem muito similarmente a humanos. Elas normalmente andam de pé e possuem dois braços e duas pernas.

Incorpóreo Uma criatura ou objeto incorpóreo não possui forma física. Ele pode atravessar objetos sólidos, incluindo paredes. Quando estiver dentro de um objeto, uma criatura incorpórea é incapaz de perceber, atacar ou interagir com qualquer coisa fora do objeto e, se iniciar seu turno em um objeto, ela fica lenta 1. Criaturas corpóreas podem atravessar uma criatura incorpórea, mas não podem encerrar seu movimento no espaço dela.

Uma criatura incorpórea não pode realizar testes baseados em Força contra criaturas ou objetos físicos — somente contra incorpóreos — a menos que esses objetos possuem a runa de propriedade *toque fantasma*. Da mesma forma, uma criatura corpórea não pode realizar testes baseados em Força contra criaturas ou objetos incorpóreos.

Criaturas incorpóreas normalmente possuem imunidade a efeitos ou condições que requerem um corpo físico, como doenças, venenos e dano de precisão. Elas normalmente possuem resistência contra todo dano (exceto dano de força e dano de Golpes com a runa de propriedade *toque fantasma*), com o dobro da resistência contra dano não-mágico.

Inevitável Estes **éons** construídos foram criados pelos eixomitas. Cada tipo de inevitável é dedicado a uma tarefa específica. A maioria dos inevitáveis possui fraqueza contra dano caótico.

Ínfero Criaturas que originam de ou que possuem uma forte conexão aos planos de tendência maligna são chamadas de ínferas. Ínferos podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos dos planos da Esfera Externa.

Kobold Kobolds são humanoides reptilianos que normalmente são Pequenos e possuem visão no escuro.

Leshy Leshys são pequenas criaturas planta que possuem forma mais ou menos humanoide.

Limo Limos são criaturas com anatomias simples. Eles tendem a ter baixa pontuação em atributos mentais e imunidade a efeitos mentais e dano de precisão.

Mágico Algo com o traço mágico é imbuído com energias mágicas não vinculadas a uma tradição de magia específica. Um item mágicos irradia uma aura mágica infundida com a escola de magia dominante dela.

Alguns itens ou efeitos são estritamente vinculados a uma escola de magia em particular. Nestes casos, o item possui o traço arcana, divina, ocultista ou primal em vez do traço mágico. Quaisquer destes traços indicam que o item é mágico.

Monitor Criaturas que originam de ou que possuem uma forte conexão aos planos de tendência neutra são chamadas de monitores. Monitores podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos dos planos da Esfera Externa.

Morto-Vivo Outrora vivas, estas criaturas foram infundidas após a morte com energia negativa e mágica maligna que corrompe a alma. Um morto-vivo é destruído quando reduzido a 0 Pontos de Vida. Mortos-vivos sofrem dano de energia positiva, são curadas por energia negativa e não se beneficiam de efeitos de cura.

Múmia Uma múmia é uma criatura morta-viva criada a partir de um cadáver preservado.

Mutante O monstro mutou ou evoluiu, o que o concedeu benefícios ou desvantagens (ou ambos) inusitadas.

Ninfa Esta categoria de belas fadas possui fortes vínculos a locais naturais.

Orc Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade orc. Esse povo de pele esverdeada normalmente possui visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por orcs. Um item com este traço é criado e usado por orcs.

Planta Criaturas vegetais possuem o traço planta. Elas são distintas de plantas normais. Efeitos mágicos com este traço manipulam ou conjuram plantas ou matéria de planta de alguma forma. Efeitos que manipulam plantas não possuem efeito em áreas sem plantas.

Povo-Felino Povo-felinos são humanoides com traços felinos.

Povo-Lagarto Povo-lagartos são uma categoria de humanoides reptilianos.

Povo-Rato Povo-ratos são humanoides que lembram ratos.

Povo-Sereia Estes humanoides aquáticos possuem a parte superior do corpo similar à de um humano e a parte inferior similar à de um peixe.

Proteano Uma categoria de monitores proliferados dentro do Turbilhão, estas criaturas são guardiãs da desordem e possuem tendência caótica e neutra. Eles normalmente possuem visão no escuro, anatomia amorfa e fraqueza a dano ordeiro.

Psicopompo Uma categoria de monitores proliferados dentro do Ossário para carregar almas aos Planos Externos, a maioria dos psicopompos são neutros verdadeiros. Eles normalmente possuem visão no escuro, sentido vital e toque espiritual são imunes a efeitos de morte.

Rakshasa Reencarnações de almas malignas, rakshasas são ínferos que vivem no Plano Material.

Sprite Uma categoria de fadas aladas diminutas com uma forte conexão à magia primal.

Tengu Tengu são humanoides que lembram pássaros.

Teriantropo Estas criaturas metamorfas são naturalmente capazes de alternar entre formas animais, humanoides e híbridas ou são afligidas com uma maldição que as força a mudar de forma involuntariamente.

Terra Efeitos com o traço terra manipulam ou conjuram terra. Efeitos que manipulam terra não possuem efeito em uma área sem terra. Criaturas com este traço consistem primariamente de terra ou possuem uma conexão mágica com esse elemento.

Troll Trolls são criaturas gigantes e brutas famosas por sua habilidade de regeneração.

Vampiro Criaturas mortas-vivas com sede por sangue, vampiros são notoriamente versáteis e difíceis de serem destruídos.

Xulgath Estas criaturas reptilianas do subterrâneo tendem a possuir visão no escuro e um odor nauseante.

Zumbi Estes mortos-vivos são cadáveres acéfalos em apodrecimento que anseiam por carne viva.

Novos Rituais

Algumas criaturas dos Planos Externos podem usar rituais especiais para chamar seus similares ou se transportarem para outro plano. Abaixo são apresentados rituais usados por anjos, demônios e diabos.

MENSAGEIRO ANGELICAL — RITUAL 1

INCOMUM CONJURAÇÃO

Execução 1 dia

Teste Primário Religião (especialista; você deve ser um anjo)

Você se transporta para um plano celestial ou um mundo do Plano Material onde pode encontrar adoradores de seu patrono. Seu nível deve ser igual ou menor que o dobro do nível de magia de *mensageiro angelical*.

Sucesso Crítico Como sucesso, mas se nunca tiver visitado esse plano ou mundo anteriormente, você aparece em frente ao destinatário pretendido da mensagem.

Sucesso Você chega no plano ou mundo alvo na última localização que tiver visitado nele, ou em um local aleatório a até 15d10

quilômetros do destinatário pretendido da mensagem se você nunca tiver visitado esse plano ou mundo anteriormente.

Falha Você não se transporta.

Falha Crítica Você acidentalmente se transporta para o plano errado, possivelmente para um local perigoso.

PACTO ABISSAL — RITUAL 1

INCOMUM CONJURAÇÃO

Execução 1 dia

Teste Primário Religião (especialista; você deve ser um demônio)

Você pede um favor de outro demônio de nível igual ou menor que o dobro do nível da magia *pacto abissal*. Alternativamente, você pode pedir o favor de dois demônios que possuam um nível individual menor que o dobro do nível da magia menos 2, ou mesmo três demônios que possuam um nível individual menor que o dobro do nível da magia menos 3.

Sucesso Crítico Você conjura o demônio ou demônios. Eles estão ávidos para realizar a tarefa, portanto, não pedem um favor em troca.

Sucesso Você conjura o demônio ou demônios. Eles não estão ávidos por realizar a tarefa, portanto, pedem um favor em troca.

Falha Você não conjura nenhum demônio.

Falha Crítica O demônio ou demônios ficam enraivecidos por você tê-los perturbado. Eles aparecem à sua frente e o atacam imediatamente.

PACTO INFERNAL — RITUAL 1

INCOMUM CONJURAÇÃO

Execução 1 dia

Teste Primário Religião (especialista; você deve ser um diabo)

Você faz um apelo a um diabo poderoso, pedindo que ele conceda o serviço de um de seus subordinados. Se você obtiver sucesso, ele lhe enviaum diabo à sua escolha de nível igual ou menor que o dobro do nível de magia de *pacto infernal*. Alternativamente, você pode pedir o favor de dois demônios que possuam um nível individual menor que o dobro do nível da magia menos 2, ou mesmo três demônios que possuam um nível individual menor que o dobro do nível da magia menos 3.

Sucesso Crítico Os diabos são enviados a você e lhe servem por 1d4 semanas.

Sucesso Os diabos são enviados a você e lhe servem por 1d4 dias.

Falha Seu pedido é negado.

Falha Crítica Não apenas seu pedido é negado, mas o diabo poderoso expressa a insatisfação dele para seu mestre.

Novos Idiomas

Algumas criaturas neste livro falam idiomas que não foram apresentados na página 65 do *Pathfinder Livro Básico*. Esses idiomas são listados abaixo.

TABELA: IDIOMAS INCOMUNS

Idioma	Falantes
Alghollthu	Alghollthus e seus servos
Amurrun	Povo-felinos
Arbóreo	Arbóreos e outras criaturas plantas
Boggard	Boggards
Caligni	Calignis
Ciclópeo	Ciclopes
Daemônico	Daemones
Esfinge	Esfinges
Iruxi	Povo-lagartos
Proteano	Proteanos
Requiano	Psicopompos
Utopiano	Eixomitas e inevitáveis

Criaturas por Tipo

As listas a seguir organizam as criaturas por seu tipo mais importante, subdividido por nível. Um "I" sobrescrito indica que a criatura é incomum, "R" indica que ela é rara e "U" indica que ela é única.

ABERRAÇÃO

Nível 1 garrecife; **Nível 2** cria do pecado; **Nível 3** espreitador de teia, grothlut, monstro da ferrugem; **Nível 4** mímico, otyugh, perseguidor sem rosto; **Nível 5** abocanhador matraqueante, mantor; **Nível 6** dríder, fogo-fátuo; **Nível 7** alghollthu mestre[I], chuul, naga sombria[I]; **Nível 8** coletor de cérebros[I]; **Nível 10** gug, laçador[I], naga guardiã[I], nilith, ofalth; **Nível 12** gogiteth; **Nível 14** grikkitog, mestre velado[R]; **Nível 15** quelaunte; **Nível 18** shoggoth[R]; **Nível 20** baomal

ANIMAL

Nível –1 águia, besouro luminescente, buscassangue, cão de guarda, centopeia gigante, rato gigante, víbora; **Nível 0** enxame de aranhas, pônei de montaria; **Nível 1** aranha caçadora, cão goblin, cão de montaria, cavalo de montaria, enguia elétrica, enxame de morcegos-vampiros, enxame de ratos, hiena, lagartixa gigante, lobo, píton-real, pônei de guerra, velociraptor; **Nível 2** cavalo de guerra, crocodilo, deinonico, javali, lagarto monitor gigante, leopardo, pteranodonte, rato gigante, slurp, víbora gigante; **Nível 3** ankhrav, bunyip, enxame de centopeias, escorpião gigante, gorila, hienodonte, leão, lobo atroz, louva-a-deus gigante, urso-cinzento, vespa gigante; **Nível 4** besouro lucano gigante, daeodonte, enxame de escorpiões, enxame de vespas, grande tubarão branco, grifo, tigre; **Nível 5** lagarto-de-gola gigante, moreia gigante; **Nível 6** anquilossauro, smilodonte, tarântula gigante, urso-das-cavernas; **Nível 7** elefante, estegossauro, quetzalcoatlus; **Nível 8** bulette, krooth, mãe da colmeia[I], megaprimata, polvo gigante, sucuri gigante, tricerátops; **Nível 9** deinossuco, megalodonte[I], roca; **Nível 10** brontossauro, mamute, tiranossauro; **Nível 11** aranha golias, louva-a-deus mortal; **Nível 12** serpente marinha[I]; **Nível 13** vorme púrpura; **Nível 15** vorme índigo[I]

ASTRAL

Nível 12 criança radiante

BESTA

Nível 2 warg; **Nível 3** águia gigante, centauro, cocatriz, pégaso; **Nível 4** gárgula, poracha[I], urso-coruja; **Nível 5** aranha do éter, basilisco, lobo invernal; **Nível 6** hidra, lâmia, mantícora; **Nível 7** remorhaz[I]; **Nível 8** esfinge, lâmia matriarca, quimera[I]; **Nível 12** cauthooj, shuln[R]; **Nível 15** fênix[R], mukradi; **Nível 17** wendigo[I]; **Nível 18** kraken[I], simurgh[R], vorme carmesim[R]

CELESTIAL

Nível 1 arconte lanterna, cassisiano, lyrakien; **Nível 4** arconte de chifres, gancanagh; **Nível 6** coral; **Nível 7** arconte da legião, lillend; **Nível 8** balisse; **Nível 10** arconte do escudo; **Nível 13** ghaele; **Nível 14** deva astral

CONSTRUCTO

Nível –1 vassoura animada; **Nível 0** homúnculo; **Nível 2** armadura animada, boneco de alma presa; **Nível 3** estátua

animada; **Nível 7** estátua animada gigante; **Nível 8** golem de carne[I]; **Nível 9** golem alquímico[I]; **Nível 10** golem de barro[I]; **Nível 11** golem de pedra[I]; **Nível 13** golem de ferro[I]; **Nível 18** golem de adamante[R]; **Nível 19** guthallath[R]

DRAGÃO

Nível 2 dragão-fada[I]; **Nível 3** dragonete do rio; **Nível 5** dragonete da chama; **Nível 6** dragão branco jovem, dragonete da selva, wyvern; **Nível 7** dragonete da geada, dragão de latão jovem, dragão negro jovem; **Nível 8** dragão de cobre jovem, dragão verde jovem, dragonete do deserto; **Nível 9** dragão azul jovem, dragão de bronze jovem, tartaruga-dragão; **Nível 10** dragão branco adulto, dragão de prata jovem, dragão vermelho jovem; **Nível 11** dragão de latão adulto, dragão negro adulto, dragão de ouro jovem; **Nível 12** dragão de cobre adulto, dragão verde adulto; **Nível 13** dragão azul adulto, dragão de bronze adulto; **Nível 14** dragão de prata adulto, dragão vermelho adulto, linnorme do rochedo[I]; **Nível 15** dragão branco venerável[I], dragão de ouro adulto; **Nível 16** dragão de latão venerável[I], dragão negro venerável[I]; **Nível 17** dragão de cobre venerável[I], dragão verde venerável[I], linnorme do gelo[I]; **Nível 18** dragão azul venerável[I], dragão de bronze venerável[I]; **Nível 19** dragão de prata venerável[I], dragão vermelho venerável[I]; **Nível 20** dragão de ouro venerável[I], linnorme do lago montanhoso[I]; **Nível 21** linnorme do outeiro[I]

ELEMENTAL

Nível 1 mephit da água, mephit do ar, mephit do fogo, mephit da terra; **Nível 3** cão céspede, falcão zéfiro, rato de brasas, tubarão de salmoura; **Nível 4** janni; **Nível 5** cachoeira viva, deslizamento de terra vivo, djinni[I], incêndio vivo, redemoinho vivo; **Nível 7** perseguidor invisível, quatoide, salamandra, shaitan[I], xorn; **Nível 9** efreeti[I], esmagador rochoso, marid[I], mestre das marés, senhor da tempestade, serpe de fogo; **Nível 11** avalanche elemental, furacão elemental, inferno elemental, tsunami elemental; **Nível 14** uthul; **Nível 16** zaramuun

ETÉREO

Nível 5 aranha do éter

FADA

Nível –1 mitflite, sprite; **Nível 0** pugwampi; **Nível 1** grig, jinkin, náiade; **Nível 3** dríade, unicórnio; **Nível 4** pixie, sátiro; **Nível 5** barrete vermelho; **Nível 6** elananx; **Nível 7** náiade rainha[I]; **Nível 12** cordeirinho[I]; **Nível 13** dríade rainha[I]

FUNGO

Nível 9 drakauthix; **Nível 19** terotricus[R]; **Nível 21** esporo mu

GIGANTE

Nível 3 ogro combatente; **Nível 4** ogro glutão; **Nível 5** ciclope[I], troll; **Nível 6** ettin; **Nível 7** gigante da colina, ogro chefe; **Nível 8** gigante de pedra; **Nível 9** gigante do gelo; **Nível 10** gigante do fogo, troll rei; **Nível 11** gigante das nuvens; **Nível 12** alto ciclope[I]; **Nível 13** gigante da tempestade; **Nível 16** gigante rúnico[I]

HUMANOIDE

Nível –1 goblin combatente, kobold combatente; **Nível 0** duergar atirador de elite, orc bruto; **Nível 1** boggard batedor, caligni dançarino, drow guerreiro, duergar bombardeiro, gnomo das profundezas batedor, goblin chantre de guerra, goblin incursor, goblin piromaníaco, hobgoblin soldado, kobold batedor, povo-felino emboscador, povo-lagarto batedor, povo-lagarto defensor, povo-sereia combatente, orc combatente, xulgath combatente; **Nível 2** boggard combatente, bugbear bandido, caligni rastejador, dampiro mago, dero perseguidor, diabo marinho batedor, drow ladino, duergar feito, gnoll caçador, gnomo das profundezas combatente, kobold místico do dragão, povo-lagarto contemplador de estrelas, povo-sereia convocador de ondas, orc chefe de guerra, tengu, ratusomem, xulgath espiador; **Nível 3** boggard vidente do pântano, bugbear atormentador, cambiante exilado, dero estrangulador, doppelganger[I], drow sacerdotisa, estriga do mar, gnoll cultista, lobisomem, tiefling adepto, xulgath líder; **Nível 4** caligni perseguidor, crepusculante caçador de fantasmas, diabo marinho bruto, estriga verde, gnoll sargento, hobgoblin arqueiro, minotauro, povo-rato granadeiro, ursisomem[I]; **Nível 5** aasimar redentor, dero magistrado[I], gnomo das profundezas guardião das rochas, harpia, yeti[I]; **Nível 6** diabo marinho barão, estriga annis, hobgoblin general; **Nível 7** medusa

ÍNFERO

Nível 0 lemure; **Nível 1** cacodaemon, diabrete, quasit; **Nível 3** cão de caça infernal; **Nível 4** barghest; **Nível 5** barbazu, dandasuka; **Nível 6** ceustodaemon, pesadelo; **Nível 7** barghest maior[I], súcubo; **Nível 8** erínia; **Nível 9** cão de guerra nessiano, estriga da noite, leukodaemon, vrock; **Nível 10** phistófilo, rakshasa rajá; **Nível 11** pesadelo maior; **Nível 13** glabrezu, gelugon; **Nível 16** astradaemon, shemhazian; **Nível 17** marilith; **Nível 20** balor, ínfero do fosso; **Nível 25** Arrazárvore[U]

LIMO

Nível 1 limo do esgoto; **Nível 3** cubo gelatinoso; **Nível 5** geleia ocre; **Nível 7** pudim negro

MONITOR

Nível 1 árbitro, nosoi, verme do vazio; **Nível 7** naunet; **Nível 8** eixomita; **Nível 12** kolyarut; **Nível 15** morrigna; **Nível 17** keketar; **Nível 20** pleroma

MORTO-VIVO

Nível –1 guarda esquelético, zumbi cambaleante; **Nível 1** carniçal, zumbi da praga; **Nível 2** campeão esquelético, cavalo esquelético, lívido, zumbi bruto; **Nível 3** gigante esquelético, inumano; **Nível 4** cria vampírica ladina, fantasma plebeu, sombra; **Nível 5** poltergeist; **Nível 6** aparição, múmia guardiã, vampiro conde, zumbi descomunal; **Nível 7** brutamonte esquelético, dullahan[I]; **Nível 9** múmia faraó[R], vampiro mentor[I]; **Nível 10** cavaleiro do túmulo, fantasma mago; **Nível 12** lich[R]; **Nível 15** demilich[R]; **Nível 16** jurado-da-guerra[I], morte menor[R]; **Nível 17** banshee[I]; **Nível 18** tomador de crânios[I]; **Nível 21** Ceifador[U]

PLANTA

Nível 0 leshy de folhas; **Nível 1** leshy de cabaça; **Nível 2** leshy de fungos; **Nível 3** dioneia abocanhante; **Nível 4** arbóreo guardião; **Nível 6** árvore desperta, tremeluzente; **Nível 8** arbóreo regente; **Nível 10** dezullon, dioneia gigante; **Nível 15** wemmute

Criaturas por Nível

As tabelas a seguir apresentam cada bloco de estatísticas deste *Bestiário* organizados por nível. As outras colunas descrevem, em ordem: a categoria da criatura (que indica a seção onde se encontra e o grupo geral ao qual pertence), o seu traço de tipo (especialmente útil para convocação e outras habilidades), a raridade da criatura e o número da página onde ela é descrita.

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Águia	–1	Águia	Animal	Comum	9
Besouro luminescente	–1	Besouro	Animal	Comum	41
Buscassangue	–1	Buscassangue	Animal	Comum	48
Cão de guarda	–1	Cão	Animal	Comum	52
Centopeia gigante	–1	Centopeia	Animal	Comum	64
Goblin combatente	–1	Goblin	Humanoide	Comum	196
Guarda esquelético	–1	Esqueleto	Morto-Vivo	Comum	167
Kobold combatente	–1	Kobold	Humanoide	Comum	222
Mitflite	–1	Gremlin	Fada	Comum	205
Rato gigante	–1	Rato	Animal	Comum	293
Sprite	–1	Sprite	Fada	Comum	306
Vassoura animada	–1	Objeto animado	Constructo	Comum	264
Víbora	–1	Serpente	Animal	Comum	297
Zumbi cambaleante	–1	Zumbi	Morto-Vivo	Comum	340
Duergar atirador de elite	0	Duergar	Humanoide	Comum	143
Enxame de aranhas	0	Aranha	Animal	Comum	20
Homúnculo	0	Homúnculo	Constructo	Comum	218
Lêmure	0	Diabo	Ínfero	Comum	91
Leshy de folhas	0	Leshy	Planta	Comum	231
Orc bruto	0	Orc	Humanoide	Comum	269
Pônei de montaria	0	Cavalo	Animal	Comum	60
Pugwampi	0	Gremlin	Fada	Comum	205
Aranha caçadora	1	Aranha	Animal	Comum	20
Árbitro	1	Éon	Monitor	Comum	159
Arconte lanterna	1	Arconte	Celestial	Comum	25
Boggard batedor	1	Boggard	Humanoide	Comum	42
Cacodaemon	1	Daemon	Ínfero	Comum	75
Caligni dançarino	1	Caligni	Humanoide	Comum	49
Cão goblin	1	Cão goblin	Animal	Comum	54
Cão de montaria	1	Cão	Animal	Comum	52
Carniçal	1	Carniçal	Morto-Vivo	Comum	56
Cassisiano	1	Anjo	Celestial	Comum	14
Cavalo de montaria	1	Cavalo	Animal	Comum	60
Diabrete	1	Diabo	Ínfero	Comum	92
Drow guerreiro	1	Drow	Humanoide	Comum	141
Duergar bombardeiro	1	Duergar	Humanoide	Comum	143
Enguia elétrica	1	Enguia	Animal	Comum	158
Enxame de morcegos-vampiros	1	Morcego	Animal	Comum	251
Enxame de ratos	1	Rato	Animal	Comum	293
Garrecife	1	Garrecife	Aberração	Comum	181
Gnomo das profundezas batedor	1	Gnomo das profundezas	Humanoide	Comum	194
Goblin chantre de guerra	1	Goblin	Humanoide	Comum	196
Goblin incursor	1	Goblin	Humanoide	Comum	197
Goblin piromaníaco	1	Goblin	Humanoide	Comum	197
Grig	1	Sprite	Fada	Comum	306
Hiena	1	Hiena	Animal	Comum	215
Hobgoblin soldado	1	Hobgoblin	Humanoide	Comum	216
Jinkin	1	Gremlin	Fada	Comum	206
Kobold batedor	1	Kobold	Humanoide	Comum	223
Lagartixa gigante	1	Lagarto	Animal	Comum	227
Leshy de cabaça	1	Leshy	Planta	Comum	231
Limo do esgoto	1	Limo	Limo	Comum	237
Lobo	1	Lobo	Animal	Comum	243

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Lyrakien	1	Azata	Celestial	Comum	31
Mephit da água	1	Elemental mephit	Elemental	Comum	154
Mephit do ar	1	Elemental mephit	Elemental	Comum	154
Mephit do fogo	1	Elemental mephit	Elemental	Comum	155
Mephit da terra	1	Elemental mephit	Elemental	Comum	154
Náiade	1	Ninfa	Fada	Comum	260
Nosoi	1	Psicopompo	Monitor	Comum	286
Orc combatente	1	Orc	Humanoide	Comum	270
Píton-real	1	Serpente	Animal	Comum	297
Pônei de guerra	1	Cavalo	Animal	Comum	60
Povo-felino emboscador	1	Povo-felino	Humanoide	Comum	277
Povo-lagarto batedor	1	Povo-lagarto	Humanoide	Comum	278
Povo-lagarto defensor	1	Povo-lagarto	Humanoide	Comum	278
Povo-sereia combatente	1	Povo-sereia	Humanoide	Comum	281
Quasit	1	Demônio	Ínfero	Comum	80
Velociraptor	1	Dinossauro	Animal	Comum	101
Verme do vazio	1	Proteano	Monitor	Comum	282
Xulgath combatente	1	Xulgath	Humanoide	Comum	336
Zumbi da praga	1	Zumbi	Morto-Vivo	Comum	340
Armadura animada	2	Objeto animado	Constructo	Comum	264
Boggard combatente	2	Boggard	Humanoide	Comum	42
Boneco de alma presa	2	Boneco de alma presa	Constructo	Comum	44
Bugbear bandido	2	Bugbear	Humanoide	Comum	45
Caligni rastejador	2	Caligni	Humanoide	Comum	49
Campeão esquelético	2	Esqueleto	Morto-Vivo	Comum	167
Cavalo de guerra	2	Cavalo	Animal	Comum	60
Cavalo esquelético	2	Esqueleto	Morto-Vivo	Comum	168
Cria do pecado	2	Cria do pecado	Aberração	Comum	71
Crocodilo	2	Crocodilo	Animal	Comum	74
Dampiro mago	2	Dampiro	Humanoide	Comum	79
Deinonico	2	Dinossauro	Animal	Comum	101
Dero perseguidor	2	Dero	Humanoide	Comum	88
Diabo marinho batedor	2	Diabo marinho	Humanoide	Comum	99
Dragão-fada	2	Dragão-fada	Dragão	Incomum	133
Drow ladino	2	Drow	Humanoide	Comum	142
Duergar feitor	2	Duergar	Humanoide	Comum	144
Gnoll caçador	2	Gnoll	Humanoide	Comum	192
Gnomo das profundezas combatente	2	Gnomo das profundezas	Humanoide	Comum	195
Javali	2	Javali	Animal	Comum	220
Kobold místico do dragão	2	Kobold	Humanoide	Comum	223
Lagarto monitor gigante	2	Lagarto	Animal	Comum	227
Leopardo	2	Felino	Animal	Comum	176
Leshy de fungos	2	Leshy	Planta	Comum	232
Lívido	2	Carniçal	Morto-Vivo	Comum	56
Morcego gigante	2	Morcego	Animal	Comum	251
Orc chefe de guerra	2	Orc	Humanoide	Comum	270
Povo-lagarto contemplador de estrelas	2	Povo-lagarto	Humanoide	Comum	279
Povo-sereia convocador de ondas	2	Povo-sereia	Humanoide	Comum	281
Pteranodonte	2	Pterossauro	Animal	Comum	288
Ratusomem	2	Teriantropo	Humanoide	Comum	311
Skória	2	Alghollthu	Humanoide	Comum	10
Slurp	2	Slurp	Animal	Comum	304
Tengu	2	Tengu	Humanoide	Comum	309
Víbora gigante	2	Serpente	Animal	Comum	298
Warg	2	Warg	Besta	Comum	333
Xulgath espiador	2	Xulgath	Humanoide	Comum	337
Zumbi bruto	2	Zumbi	Morto-Vivo	Comum	341
Águia gigante	3	Águia	Besta	Comum	9

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Ankhrav	3	Ankhrav	Animal	Comum	18
Boggard vidente do pântano	3	Boggard	Humanoide	Comum	43
Bugbear atormentador	3	Bugbear	Humanoide	Comum	45
Bunyip	3	Bunyip	Animal	Comum	47
Cambiante exilado	3	Cambiante	Humanoide	Comum	51
Cão céspede	3	Elemental da terra	Elemental	Comum	156
Cão de caça infernal	3	Cão de caça infernal	Ínfero	Comum	53
Centauro	3	Centauro	Besta	Comum	63
Cocatriz	3	Cocatriz	Besta	Comum	68
Cubo gelatinoso	3	Limo	Limo	Comum	237
Dero estrangulador	3	Dero	Humanoide	Comum	88
Dioneia abocanhante	3	Dioneia	Planta	Comum	107
Doppelganger	3	Doppelganger	Humanoide	Incomum	108
Dragonete do rio	3	Dragonete	Dragão	Comum	135
Dríade	3	Ninfa	Fada	Comum	260
Drow sacerdotisa	3	Drow	Humanoide	Comum	142
Enxame de centopeias	3	Centopeia	Animal	Comum	64
Escorpião gigante	3	Escorpião	Animal	Comum	163
Espreitador de teia	3	Espreitador de teia	Aberração	Comum	166
Estátua animada	3	Objeto animado	Constructo	Comum	264
Estriga do mar	3	Estriga	Humanoide	Comum	169
Falcão zéfiro	3	Elemental do ar	Elemental	Comum	150
Gigante esquelético	3	Esqueleto	Morto-Vivo	Comum	168
Gnoll cultista	3	Gnoll	Humanoide	Comum	193
Gorila	3	Símio	Animal	Comum	302
Grothlut	3	Mutacarne	Aberração	Comum	255
Hienodonte	3	Hiena	Animal	Comum	215
Inumano	3	Inumano	Morto-Vivo	Comum	219
Leão	3	Felino	Animal	Comum	176
Lobisomem	3	Teriantropo	Humanoide	Comum	312
Lobo atroz	3	Lobo	Animal	Comum	243
Louva-a-deus gigante	3	Louva-a-deus	Animal	Comum	244
Monstro da ferrugem	3	Monstro da ferrugem	Aberração	Comum	250
Ogro combatente	3	Ogro	Gigante	Comum	267
Pégaso	3	Pégaso	Besta	Comum	272
Rato de brasas	3	Elemental do fogo	Elemental	Comum	152
Tiefling adepto	3	Herdeiro planar	Humanoide	Comum	212
Tubarão de salmoura	3	Elemental da água	Elemental	Comum	148
Unicórnio	3	Unicórnio	Fada	Comum	320
Urso-cinzento	3	Urso	Animal	Comum	321
Vespa gigante	3	Vespa	Animal	Comum	328
Xulgath líder	3	Xulgath	Humanoide	Comum	337
Arbóreo guardião	4	Arbóreo	Planta	Comum	23
Arconte de chifres	4	Arconte	Celestial	Comum	26
Barghest	4	Barghest	Ínfero	Comum	37
Besouro lucano gigante	4	Besouro	Animal	Comum	41
Caligni perseguidor	4	Caligni	Humanoide	Comum	50
Crepusculante caçador de fantasmas	4	Herdeiro planar	Humanoide	Comum	212
Cria vampírica ladina	4	Vampiro	Morto-Vivo	Comum	326
Daeodonte	4	Javali	Animal	Comum	220
Diabo marinho bruto	4	Diabo marinho	Humanoide	Comum	100
Enxame de escorpiões	4	Escorpião	Animal	Comum	163
Enxame de vespas	4	Vespa	Animal	Comum	328
Estriga verde	4	Estriga	Humanoide	Comum	170
Fantasma plebeu	4	Fantasma	Morto-Vivo	Comum	175
Gancanagh	4	Azata	Celestial	Comum	32
Gárgula	4	Gárgula	Besta	Comum	180
Gnoll sargento	4	Gnoll	Humanoide	Comum	193

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Grande tubarão branco	4	Tubarão	Animal	Comum	319
Grifo	4	Grifo	Animal	Comum	207
Hobgoblin arqueiro	4	Hobgoblin	Humanoide	Comum	217
Janni	4	Gênio	Elemental	Comum	182
Mímico	4	Mímico	Aberração	Comum	248
Minotauro	4	Minotauro	Humanoide	Comum	249
Ogro glutão	4	Ogro	Gigante	Comum	267
Otyugh	4	Otyugh	Aberração	Comum	271
Perseguidor sem rosto	4	Alghollthu	Aberração	Comum	11
Pixie	4	Sprite	Fada	Comum	307
Poracha	4	Poracha	Besta	Incomum	276
Povo-rato granadeiro	4	Povo-rato	Humanoide	Comum	280
Sátiro	4	Sátiro	Fada	Comum	296
Sombra	4	Sombra	Morto-Vivo	Comum	305
Tigre	4	Felino	Animal	Comum	177
Ursisomem	4	Teriantropo	Humanoide	Incomum	312
Urso-coruja	4	Urso-coruja	Besta	Comum	322
Aasimar redentor	5	Herdeiro planar	Humanoide	Comum	213
Abocanhador matraqueante	5	Abocanhador matraqueante	Aberração	Comum	8
Aranha do éter	5	Aranha do Éter	Etéreo	Comum	22
Barbazu	5	Diabo	Ínfero	Comum	93
Barrete vermelho	5	Barrete vermelho	Fada	Comum	39
Basilisco	5	Basilisco	Besta	Comum	40
Cachoeira viva	5	Elemental da água	Elemental	Comum	148
Ciclope	5	Ciclope	Gigante	Incomum	66
Dandasuka	5	Rakshasa	Ínfero	Comum	291
Dero magistrado	5	Dero	Humanoide	Incomum	89
Deslizamento de terra vivo	5	Elemental da terra	Elemental	Comum	156
Djinni	5	Gênio	Elemental	Incomum	183
Dragonete da chama	5	Dragonete	Dragão	Comum	135
Geleia ocre	5	Limo	Limo	Comum	237
Gnomo das profundezas guardião das rochas	5	Gnomo das profundezas	Humanoide	Comum	195
Harpia	5	Harpia	Humanoide	Comum	211
Incêndio vivo	5	Elemental do fogo	Elemental	Comum	152
Lagarto-de-gola gigante	5	Lagarto	Animal	Comum	228
Lobo invernal	5	Warg	Besta	Comum	333
Mantor	5	Mantor	Aberração	Comum	246
Moreia gigante	5	Enguia	Animal	Comum	158
Poltergeist	5	Poltergeist	Morto-Vivo	Comum	274
Redemoinho vivo	5	Elemental do ar	Elemental	Comum	150
Sombra maior	5	Sombra	Morto-VIvo	Comum	305
Troll	5	Troll	Gigante	Comum	317
Yeti	5	Yeti	Humanoide	Incomum	338
Anquilossauro	6	Dinossauro	Animal	Comum	102
Aparição	6	Aparição	Morto-Vivo	Comum	19
Árvore desperta	6	Arbóreo	Planta	Comum	24
Ceustodaemon	6	Daemon	Ínfero	Comum	76
Coral	6	Anjo	Celestial	Comum	14
Diabo marinho barão	6	Diabo marinho	Humanoide	Comum	100
Dragão branco jovem	6	Dragão cromático	Dragão	Comum	113
Dragonete da selva	6	Dragonete	Dragão	Comum	136
Dríder	6	Mutacarne	Aberração	Comum	256
Elananx	6	Elananx	Fada	Comum	146
Estriga annis	6	Estriga	Humanoide	Comum	170
Ettin	6	Ettin	Gigante	Comum	173
Fogo-fátuo	6	Fogo-fátuo	Aberração	Comum	179
Hidra	6	Hidra	Besta	Comum	214
Hobgoblin general	6	Hobgoblin	Humanoide	Comum	217

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Lâmia	6	Lâmia	Besta	Comum	229
Mantícora	6	Mantícora	Besta	Comum	245
Múmia guardiã	6	Múmia	Morto-Vivo	Comum	253
Pesadelo	6	Pesadelo	Ínfero	Comum	273
Smilodonte	6	Felino	Animal	Comum	177
Tarântula gigante	6	Aranha	Animal	Comum	21
Tremeluzente	6	Tremeluzente	Planta	Comum	316
Urso-das-cavernas	6	Urso	Animal	Comum	321
Vampiro conde	6	Vampiro	Morto-Vivo	Comum	326
Wyvern	6	Dragonete	Dragão	Comum	137
Zumbi descomunal	6	Zumbi	Morto-Vivo	Comum	341
Arconte da legião	7	Arconte	Celestial	Comum	27
Barghest maior	7	Barghest	Ínfero	Incomum	37
Brutamonte esquelético	7	Esqueleto	Morto-Vivo	Comum	168
Chuul	7	Chuul	Aberração	Comum	65
Dragão de latão jovem	7	Dragão metálico	Dragão	Comum	127
Dragão negro jovem	7	Dragão cromático	Dragão	Comum	115
Dragonete da geada	7	Dragonete	Dragão	Comum	138
Dullahan	7	Dullahan	Morto-Vivo	Incomum	145
Elefante	7	Elefante	Animal	Comum	147
Estátua gigante animada	7	Objeto animado	Constructo	Comum	265
Estegossauro	7	Dinossauro	Animal	Comum	102
Gigante da colina	7	Gigante	Gigante	Comum	186
Lillend	7	Azata	Celestial	Comum	33
Medusa	7	Medusa	Humanoide	Comum	247
Mestre alghollthu	7	Alghollthu	Aberração	Incomum	12
Naga sombria	7	Naga	Aberração	Incomum	257
Náiade rainha	7	Ninfa	Fada	Incomum	262
Naunet	7	Proteano	Monitor	Comum	283
Ogro chefe	7	Ogro	Gigante	Comum	268
Perseguidor invisível	7	Elemental do ar	Elemental	Comum	150
Pudim negro	7	Limo	Limo	Comum	238
Quatoide	7	Elemental da água	Elemental	Comum	148
Quetzalcoatlus	7	Pterossauro	Animal	Comum	288
Remorhaz	7	Remorhaz	Besta	Incomum	294
Salamandra	7	Elemental do fogo	Elemental	Comum	152
Shaitan	7	Gênio	Elemental	Incomum	183
Súcubo	7	Demônio	Ínfero	Comum	81
Xorn	7	Elemental da terra	Elemental	Comum	156
Arbóreo regente	8	Arbóreo	Planta	Comum	24
Balisse	8	Anjo	Celestial	Comum	15
Bulette	8	Bulette	Animal	Comum	46
Coletor de cérebros	8	Coletor de cérebros	Aberração	Incomum	69
Dragão de cobre jovem	8	Dragão metálico	Dragão	Comum	124
Dragão verde jovem	8	Dragão cromático	Dragão	Comum	117
Dragonete do deserto	8	Dragonete	Dragão	Comum	139
Eixomita	8	Éon	Monitor	Comum	160
Erínia	8	Diabo	Ínfero	Comum	94
Esfinge	8	Esfinge	Besta	Comum	164
Gigante de pedra	8	Gigante	Gigante	Comum	186
Golem de carne	8	Golem	Constructo	Incomum	199
Krooth	8	Krooth	Animal	Comum	225
Lâmia matriarca	8	Lâmia	Besta	Comum	230
Mãe da colmeia	8	Ankhrav	Animal	Incomum	18
Megaprimata	8	Símio	Animal	Comum	302
Polvo gigante	8	Polvo gigante	Animal	Comum	275
Quimera	8	Quimera	Besta	Incomum	290
Sucuri gigante	8	Serpente	Animal	Comum	298

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Tricerátops	8	Dinossauro	Animal	Comum	103
Cão de guerra nessiano	9	Cão de caça infernal	Ínfero	Comum	53
Deinossuco	9	Crocodilo	Animal	Comum	74
Dragão azul jovem	9	Dragão cromático	Dragão	Comum	110
Dragão de bronze jovem	9	Dragão metálico	Dragão	Comum	122
Drakauthix	9	Drakauthix	Fungo	Comum	140
Efreeti	9	Gênio	Elemental	Incomum	184
Esmagador rochoso	9	Elemental da terra	Elemental	Comum	157
Estriga da noite	9	Estriga	Ínfero	Comum	171
Gigante do gelo	9	Gigante	Gigante	Comum	187
Golem alquímico	9	Golem	Constructo	Incomum	200
Leukodaemon	9	Daemon	Ínfero	Comum	77
Marid	9	Gênio	Elemental	Incomum	185
Megalodonte	9	Tubarão	Animal	Incomum	319
Mestre das marés	9	Elemental da água	Elemental	Comum	149
Múmia faraó	9	Múmia	Morto-Vivo	Raro	253
Roca	9	Roca	Animal	Comum	295
Senhor da tempestade	9	Elemental do ar	Elemental	Comum	151
Serpe de fogo	9	Elemental do fogo	Elemental	Comum	153
Tartaruga dragão	9	Tartaruga dragão	Dragão	Comum	308
Vampiro mentor	9	Vampiro	Morto-Vivo	Incomum	327
Vrock	9	Demônio	Ínfero	Comum	82
Arconte do escudo	10	Arconte	Celestial	Comum	28
Brontossauro	10	Dinossauro	Animal	Comum	104
Cavaleiro do túmulo	10	Cavaleiro do túmulo	Morto-Vivo	Comum	58
Dezullon	10	Dezullon	Planta	Comum	90
Dioneia gigante	10	Dioneia	Planta	Comum	107
Dragão branco adulto	10	Dragão cromático	Dragão	Comum	113
Dragão de prata jovem	10	Dragão metálico	Dragão	Comum	131
Dragão vermelho jovem	10	Dragão cromático	Dragão	Comum	119
Fantasma mago	10	Fantasma	Morto-Vivo	Comum	175
Gigante do fogo	10	Gigante	Gigante	Comum	188
Golem de barro	10	Golem	Constructo	Incomum	201
Gug	10	Gug	Aberração	Comum	209
Laçador	10	Laçador	Aberração	Incomum	226
Mamute	10	Elefante	Animal	Comum	147
Naga guardiã	10	Naga	Aberração	Incomum	258
Nilith	10	Nilith	Aberração	Comum	259
Ofalth	10	Ofalth	Aberração	Comum	266
Phistófilo	10	Diabo	Ínfero	Comum	94
Rakshasa rajá	10	Rakshasa	Ínfero	Comum	292
Tiranossauro	10	Dinossauro	Animal	Comum	105
Troll rei	10	Troll	Gigante	Comum	318
Aranha golias	11	Aranha	Animal	Comum	21
Avalanche elemental	11	Elemental da terra	Elemental	Comum	157
Dragão de latão adulto	11	Dragão metálico	Dragão	Comum	127
Dragão negro adulto	11	Dragão cromático	Dragão	Comum	115
Dragão de ouro jovem	11	Dragão metálico	Dragão	Comum	129
Furacão elemental	11	Elemental do ar	Elemental	Comum	151
Gigante das nuvens	11	Gigante	Gigante	Comum	189
Golem de pedra	11	Golem	Constructo	Incomum	202
Inferno elemental	11	Elemental do fogo	Elemental	Comum	153
Louva-a-deus mortal	11	Louva-a-deus	Animal	Comum	244
Pesadelo maior	11	Pesadelo	Ínfero	Comum	273
Tsunami elemental	11	Elemental da água	Elemental	Comum	149
Alto ciclope	12	Ciclope	Gigante	Incomum	67
Cauthooj	12	Cauthooj	Besta	Comum	57
Cordeirinho	12	Cordeirinho	Fada	Incomum	70

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Criança radiante	12	Criança radiante	Astral	Comum	73
Dragão de cobre adulto	12	Dragão metálico	Dragão	Comum	125
Dragão verde adulto	12	Dragão cromático	Dragão	Comum	117
Gogiteth	12	Gogiteth	Aberração	Comum	198
Kolyarut	12	Éon	Monitor	Comum	161
Lich	12	Lich	Morto-Vivo	Raro	234
Serpente marinha	12	Serpente marinha	Animal	Incomum	299
Shuln	12	Shuln	Besta	Raro	301
Dragão azul adulto	13	Dragão cromático	Dragão	Comum	111
Dragão de bronze adulto	13	Dragão metálico	Dragão	Comum	123
Dríade rainha	13	Ninfa	Fada	Incomum	263
Gelugon	13	Diabo	Ínfero	Comum	96
Ghaele	13	Azata	Celestial	Comum	34
Gigante da tempestade	13	Gigante	Gigante	Comum	189
Glabrezu	13	Demônio	Ínfero	Comum	83
Golem de ferro	13	Golem	Constructo	Incomum	203
Vorme púrpura	13	Vorme da caverna	Besta	Comum	329
Deva Astral	14	Anjo	Celestial	Comum	16
Dragão de prata adulto	14	Dragão metálico	Dragão	Comum	132
Dragão vermelho adulto	14	Dragão cromático	Dragão	Comum	119
Grikkitog	14	Grikkitog	Aberração	Comum	208
Linnorme do rochedo	14	Linnorme	Dragão	Incomum	239
Mestre velado	14	Alghollthu	Aberração	Raro	12
Uthul	14	Uthul	Elemental	Comum	323
Demilich	15	Lich	Morto-Vivo	Raro	235
Dragão branco venerável	15	Dragão cromático	Dragão	Incomum	114
Dragão de ouro adulto	15	Dragão metálico	Dragão	Comum	129
Fênix	15	Fênix	Besta	Raro	178
Morrigna	15	Psicopompo	Monitor	Comum	286
Mukradi	15	Mukradi	Besta	Comum	252
Quelaunte	15	Quelaunte	Aberração	Comum	289
Vorme índigo	15	Vorme da caverna	Animal	Incomum	330
Wemmute	15	Wemmute	Planta	Comum	334
Astradaemon	16	Daemon	Ínfero	Comum	77
Dragão de latão venerável	16	Dragão metálico	Dragão	Incomum	127
Dragão negro venerável	16	Dragão cromático	Dragão	Incomum	116
Gigante rúnico	16	Gigante	Gigante	Incomum	190
Jurado-da-guerra	16	Jurado-da-guerra	Morto-Vivo	Incomum	221
Morte menor	16	Ceifador	Morto-Vivo	Raro	62
Shemhazian	16	Demônio	Ínfero	Comum	84
Zaramuun	16	Zaramuun	Elemental	Comum	339
Banshee	17	Banshee	Morto-Vivo	Incomum	35
Dragão de cobre venerável	17	Dragão metálico	Dragão	Incomum	125
Dragão verde venerável	17	Dragão cromático	Dragão	Incomum	118
Keketar	17	Proteano	Monitor	Comum	284
Linnorme do gelo	17	Linnorme	Dragão	Incomum	240
Marilith	17	Demônio	Ínfero	Comum	85
Wendigo	17	Wendigo	Besta	Incomum	335
Dragão azul venerável	18	Dragão cromático	Dragão	Incomum	111
Dragão de bronze venerável	18	Dragão metálico	Dragão	Incomum	123
Golem de adamante	18	Golem	Constructo	Raro	203
Kraken	18	Kraken	Besta	Incomum	224
Shoggoth	18	Shoggoth	Aberração	Raro	300
Simurgh	18	Simurgh	Besta	Raro	303
Tomador de crânios	18	Tomador de crânios	Morto-Vivo	Incomum	315
Vorme carmesim	18	Vorme da caverna	Besta	Raro	331
Dragão de prata venerável	19	Dragão metálico	Dragão	Incomum	132
Dragão vermelho venerável	19	Dragão cromático	Dragão	Incomum	120

Criatura	Nível	Categoria	Traço de Tipo	Raridade	Página
Guthallath	19	Guthallath	Constructo	Raro	210
Terotricus	19	Terotricus	Fungo	Raro	314
Balor	20	Demônio	Ínfero	Comum	86
Baomal	20	Baomal	Aberração	Comum	36
Dragão de ouro venerável	20	Dragão metálico	Dragão	Incomum	130
Ínfero do fosso	20	Diabo	Ínfero	Comum	97
Linnorme do lago montanhoso	20	Linnorme	Dragão	Incomum	241
Pleroma	20	Éon	Monitor	Comum	161
Ceifador	21	Ceifador	Morto-Vivo	Único	61
Esporo mu	21	Esporo Mu	Fungo	Comum	165
Linnorme do outeiro	21	Linnorme	Dragão	Incomum	242
Arrazárvore	25	Arrazárvore	Ínfero	Único	29

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Daemon, Guardian from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Dark Creeper from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Dragon, Faerie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

PAIZO INC.
Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson
Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn
Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon
Desenvolvedor Líder de Jogo Organizado • John Compton
Desenvolvimento • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer
Líder de Design do Starfinder • Owen K.C. Stephens
Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman
Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner e Mark Seifter
Gerente Editorial • Judy Bauer
Editores • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro
Diretora de Arte • Sonja Morris
Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick
Artista de Produção • Tony Barnett
Gerente de Franquia • Mark Moreland
Gerente de Projeto • Gabriel Waluconis

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens
Diretor de Criação • Erik Mona
Diretor Financeiro • John Parrish
Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez
Diretor Técnico • Vic Wertz

Diretor de Vendas • Pierce Watters
Associado de Vendas • Cosmo Eisele
Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler
Gerente de Marketing • Dan Tharp
Gerente de Licenciamento • Glenn Elliott
Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks
Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie
Gerente de Operações • Will Chase
Gerente de Jogo Organizado • Tonya Woldridge
Especialista de Recursos Humanos • Angi Hodgson
Contador • Christopher Caldwell
Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong
Gerente de Produção da Web • Chris Lambertz
Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter
Coordenador da Loja Online • Rick Kunz

Equipe de Atendimento ao Cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez
Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood
Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA
Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior
Coordenação • Bruno Mares
Tradução • Bruno Mares e Calvin Semião
Revisão • Bruno Mares, Calvin Semião, Nino Xavier Simas e Tâni Falabello
Diagramação • Rafael Tschope
Leitura de Prova • Brício Mares, Caio Di Giaimo e Rafael Machado

Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge, and Linda Zayas-Palmer

Pathfinder Bestiário (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Bestiary (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Bestiário (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Aventuras Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.
Impresso no Brasil. Novembro de 2019.

Segunda Edição

Pathfinder

Era das Cinzas

FOGOS MISTERIOSOS ARDEM SOBRE UMA CIDADELA ABANDONADA DOS CAVALEIROS INFERNAIS, E SÃO SOMENTE SEGREDOS ESPERANDO PARA SEREM DESCOBERTOS NESTA CAMPANHA MENSAL DE PATHFINDER! ESSA CAMPANHA EM SEIS PARTES ATRAVESSA TODO O CONTINENTE ENFRENTANDO CULTISTAS, ESCRAVAGISTAS E A INCENDIÁRIA DEVASTAÇÃO DRACÔNICA QUE PODE DEFLAGRAR UMA ERA DAS CINZAS SOBRE O MUNDO INTEIRO!

DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!

paizo

© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

paizo.com/pathfinder
neworderedítora.com.br

EDITORA NEW ORDER

Segunda Edição

PATHFINDER

Presságios Perdidos: Guia de Cenário

ESTE LIVRO CAPA DURA APRESENTA UMA VISÃO GERAL DO MUNDO DE PATHFINDER E FORNECE TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA SE AVENTURAR NA ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS. O DEUS DA HUMANIDADE ESTÁ MORTO E SUA PROFECIA FOI QUEBRADA. AGORA, HERÓIS COMO VOCÊ DEVEM FORJAR SEUS PRÓPRIOS DESTINOS FRENTE A UM FUTURO INCERTO!

DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!

© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

paizo.com/pathfinder
neworderedi tora.com.br

Segunda Edição

Pathfinder

Livro Básico

BASEADO EM MAIS DE 10 ANOS DE DESENVOLVIMENTO ATIVO E FEEDBACK DE MAIS DE 125.000 JOGADORES DA VERSÃO DE TESTE, AS NOVAS REGRAS DO PATHFINDER SÃO FÁCEIS DE APRENDER E EMOCIONANTES DE NARRAR! ESTE VOLUME INDISPENSÁVEL CONTÉM TODAS AS REGRAS QUE JOGADORES E MESTRES DE JOGO PRECISAM PARA COMEÇAREM SUAS AVENTURAS.

DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!

© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

paizo.com/pathfinder
neworderedítora.com.br

paizo

EDITORA NEWORDER

Liberte as Bestas

Mais de 400 adversários ferozes de fantasia compõem este compêndio enorme com as criaturas mais popularesdo mundo de Pathfinder! De inimigos familiares como orcs, dragões e vampiros a novos horrores como o macabro nilith e o mukrai de três cabeças a servos adequados para convocadores de todas as tendências, este companheiro indispensável do *Pathfinder Livro Básico* está lotado de criaturas para desafiar personagens de qualquer nível.

Pathfinder

paizo

EDITORA NEWORDER

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12 Violência

Não recomendado para menores de 12 ANOS

9 888888 888888

www.newordereditora.com.br

Impresso no Brasil.